IL BATTELLO A VAPORE

PIEMME
Junior

Geronimo Stilton

IL MIO PRIMO MANUALE DI INTERNET

A COLORI

Cari amici roditori,
benvenuti nel mondo di

Geronimo Stilton!

Questo libro non è vendibile se sprovvisto del presente foglietto
PROVA D'ACQUISTO
IL BATTELLO A VAPORE
IL MIO PRIMO
MANUALE DI INTERNE

1
2
3
4
5
6
11
12
13
14
15
19
20
21
22
23
29
30
31
32

LA REDAZIONE DELL'ECO DEL RODITORE

1. Clarinda Sottiletta
2. Zuccherina Formaggetti
3. Topisa Rodicelli
4. Soia Topiunchi
5. Quesita de la Pampa
6. Toperia Topetti
7. Gigio Topigio
8. Sorcetta Zampetta
9. Pina Topozzi
10. Torquato Travolgiratti
11. Val Kashmir
12. Trappola Stilton
13. Cruscola De Muscolis
14. Zeppola Zap
15. Merenguita Gingermouse
16. Toperto Toposo
17. Tibetopo De Sciarpis
18. Tea Stilton
19. Refusella Topato
20. Pinky Pick
21. Yaya Kashmir
22. Topella Von Draken
23. Certosina Kashmir
24. Blasco Tabasco
25. Toffina Sakkarina
26. Ratterto Rattonchi
27. Larry Keys
28. Mac Mouse
29. Geronimo Stilton
30. Benjamin Stilton
31. Toponauta Sorcetti
32. Topufola Sorcetti

Geronimo Stilton

in collaborazione con Federico Taddia

IL MIO PRIMO MANUALE DI INTERNET

PIEMME
Junior

Coordinamento editoriale di Squacquero Squacquerao
Collaborazione di Pinky Pick *e* Topux Topyx
Consulenza di Quattrocchi Spam
Illustrazioni di Larry Keys *e* Blasco Tabasco
Grafica di Merenguita Gingermouse

Geronimo Stilton® è un marchio registrato in tutto il mondo.

Sito Internet: **www.geronimostilton.it**

L'Editore è a disposizione degli aventi diritto, con i quali non gli è stato possibile comunicare, per eventuali involontarie omissioni o inesattezze nella citazione delle fonti dei brani e delle immagini riprodotte nel presente volume.

Tutte le schermate riportate in questo manuale sono tratte da Internet e selezionate dall'Editore unicamente a fini didattici e di esempio a supporto del manuale. L'Editore declina espressamente ogni responsabilità in merito ai contenuti dei siti citati o consigliati o recensiti e ai link eventuali che in esso possono essere presenti. Riguardo alla navigazione su Internet, la preventiva supervisione dei genitori è comunque vivamente raccomandata dall'Editore.

Adobe®, il logo Adobe® e Adobe GoLive™ sono marchi registrati di Adobe Systems Incorporated. Tutti i diritti riservati.

Netscape Communications Corporation has not authorized, sponsored, endorsed, or approved this publication and is not responsible for its content. Netscape and the Netscape Communications Corporate Logos, are trademarks and trade names of Netscape Communications Corporation. All other product names and/or logos are trademarks of their respective owners.

I Edizione 2000

© 2000 - EDIZIONI PIEMME Spa
15033 Casale Monferrato (AL) - Via del Carmine, 5
Tel. 0142/3361 - Telefax 0142/74223

È assolutamente vietata la riproduzione totale o parziale di questo libro, così come l'inserimento in circuiti informatici, la trasmissione sotto qualsiasi forma e con qualunque mezzo elettronico, meccanico, attraverso fotocopie, registrazione o altri metodi, senza il permesso scritto dei titolari del copyright.

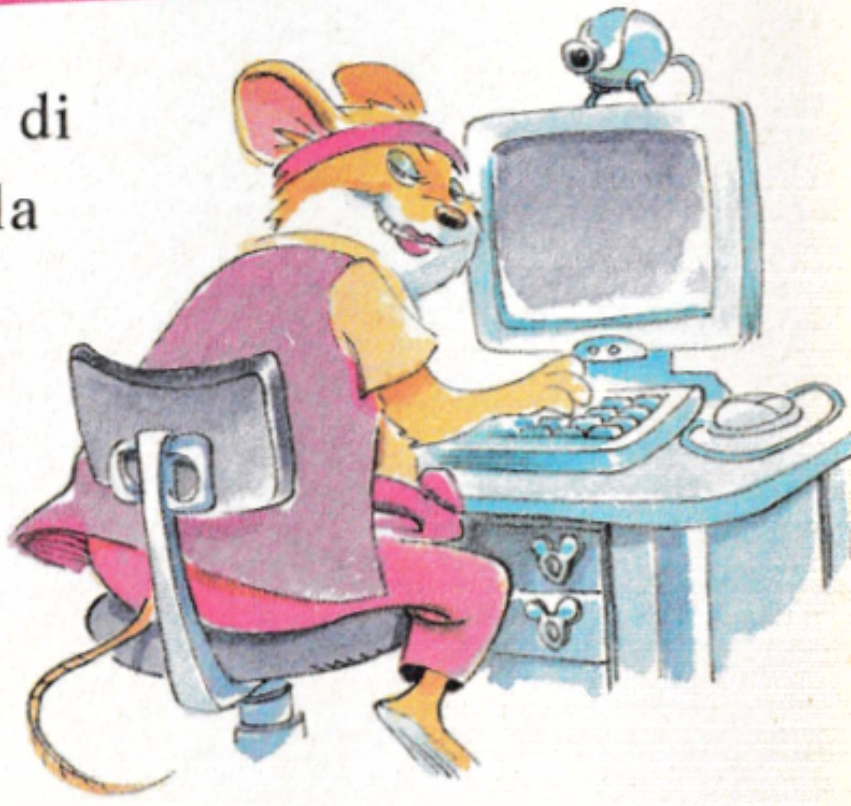
Stampa: Stige S.p.a. - San Mauro (TO)

COME È NATO QUESTO LIBRO?

Quella mattina, in ufficio, stavo leggendo il giornale quando notai una notizia sparata in prima pagina...

Sally Rasmaussen, direttore della *Gazzetta del Ratto*, inaugura il suo nuovo sito Internet!

C'era anche una foto di Sally Rasmaussen, la mia nemica numero uno, che sorrideva con aria di trionfo davanti al computer.



Io sospirai, demoralizzato.

– Ormai non si fa che parlare di Internet...

Entrò mia sorella Tea, l'inviato speciale del mio giornale, l'*Eco del Roditore.*

– Geronimo, ieri sera in tivù ho visto un programma in-te-res-san-tis-si-mo sui nuovi *portali!* Vorrei fare un *banner* per pubblicizzare l'*Eco del Roditore...*

Io caddi dalle nuvole: – Cosa cosa cosa? *Portali? Banner?* Ma di che stai parlando?

Mia sorella sbuffò. – Uff, sei il solito disinformato! Sei rimasto all'ETA' DELLA PIETRA! Sei proprio **TAGLIATO FUORI!**

Io protestai, mortificato. – Veramente, io...

Lei uscì mentre squillava il telefono.

Sollevai la cornetta e qualcuno chiese: – Pronto, è l'*Eco del Roditore?* Vorrei parlare con il direttore, Geronimo Stilton!

Mia sorella sbuffò: – Sei rimasto all'Età della Pietra!

– Dica pure! Sono io Stilton, Geronimo Stilton! – risposi.

Lui strillò: – Dottor Stilton! Sono Peo Patacca, di **Cheese-on-line**. Squit, vorrei farle un'intervista...

Io ero stupito.

Che voce giovane aveva il giornalista!

Lusingato gli risposi: – Dica, dica pure!

Lui attaccò a sparare domande a raffica: – Vorrei sapere che cosa pensa del *B2B*... e la sua opinione sull'*MP3*... e chi

è il vostro *provider?* Avete un *server?* Le piace *chattare?* Ha mai partecipato a un *newsgroup?* E inoltre... avete una pagina di *FAQ?*

Io non ci capivo assolutamente niente. Che cos'era un *newsgroup???* Un nuovo gruppo rock? E che cos'era una *FAQ???* Pareva una parolaccia...

Mormorai, imbarazzato: – Ehm, potrebbe ripetere la domanda?

Intanto schiacciavo freneticamente un pulsante sulla scrivania per chiamare mia sorella Tea,

perché mi *traducesse* quello che stava dicendo il giornalista!!!

L'altro proseguì, implacabile: – A proposito, mi può dare l'indirizzo del suo *sito Internet?* Dica, *vuvuvù...*

Io balbettai: – *Vuvuvù* cosa?

L'altro continuò: – Sì, intendo l'*URL...*

Io ero ancora più confuso: chi *urlava?*

Mi lasciai sfuggire, incautamente: – Non ho ancora, ehm, ecco, un *sito Internet...*

Lui si scandalizzò. – COOOSA? Non ha un sito Internet? Non ce l'ha? Ma dov'è rimasto, all'ETA' DELLA PIETRA???

Io balbettai, rosso di vergogna: – Non ce l'ho, ma l'avrò prestissimo, ehm, sto già provvedendo, ecco...

L'altro ridacchiò con compatimento: – Certo, certo, capisco... eh sì... oggi solo i giovani rie-

scono a restare al passo coi tempi...
Insospettito gli chiesi: – Ma lei quanti anni ha, scusi?
Lui rispose, orgoglioso: – Tredici anni e mezzo! A proposito, volevo chiederle la sua opinione sul futuro del libro, qualche anticipazione sul *libro elettronico,* ma penso proprio che sia fiato sprecato...
lei è **TAGLIATO FUORI!** – e mi attaccò il telefono sul muso.
In quel momento entrò mio cugino Trappola, carico di provole, caciotte, mozzarelle, formaggi freschi e stagionati di ogni tipo.

A proposito, conoscete già Trappola? Nooo? Beati voi!

Lui mi strizzò l'occhio.

– Cuginotto! Ho avuto un'idea... ge-nia-le!

Io mi lasciai cadere sulla sedia, depresso.

– Sigh! Non oggi, Trappola, ti prego.

Ma lui continuò a blaterare: – Conosci quel portale per roditori buongustai *di cui parlano tutti,* si chiama:

www.abboffatituchemiabboffoanchio.com

Io caddi dalle nuvole.

– Veramente io non...

Lui proseguì imperterrito.

– Beh fa niente, comunque sei fortunato che ci sono io a spiegarti, sei proprio **TAGLIATO FUORI,** sai? Sei rimasto all'ETA' DELLA PIETRA! Ecco: propongo all'*Eco del Roditore* di

aprire un sito di **RICETTE AL FORMAGGIO...**
c'è da farci un sacco di *grana!!!*
Stavo per rispondere quando entrò Benjamin, il mio nipotino preferito. Lui mi diede subito un bacino sulla punta dei baffi e poi squittì:
– Zio, per favore, mi aiuteresti a montare la mia nuova *webcam?* Ma perché piangi, zio?

Trappola sghignazzò: – Webcam? Hai chiesto proprio al roditore giusto! Geronimo *non ci capisce una crosta,* di computer... è **TAGLIATO FUORI**, è rimasto all'ETA' DELLA PIETRA...

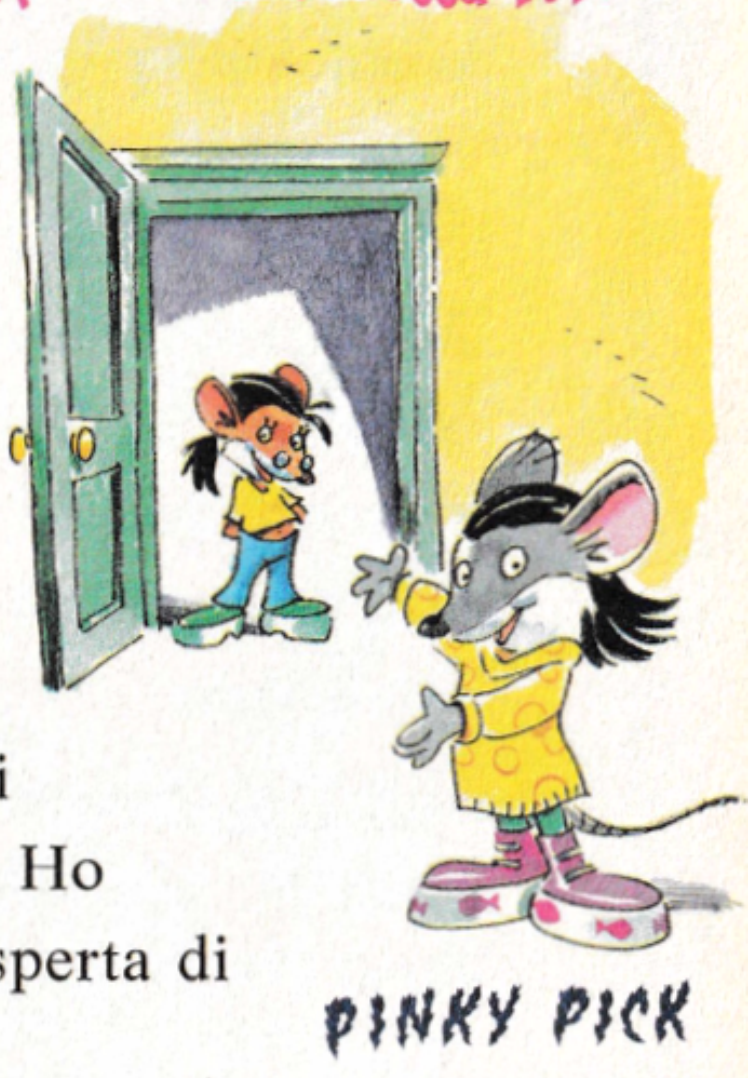
Io mi strappai i baffi dall'esasperazione e gridai: – BASTAAA! Non ne posso più! Non voglio più sentire parlare di Internet! Lasciatemi in pace! Lasciatemi solo!

Poi mi afflosciai sulla scrivania e mi misi a piangere: – Benjamin, a te posso confessarlo: è vero che non ci capisco una crosta! Sono **TAGLIATO FUORI**, sono rimasto all'ETA' DELLA PIETRA! Sono troppo vecchio, un sorcio d'altri tempi, non servo più a niente, più nessuno mi vuole... *buuuuuh... sighhhh... squittt...*

Benjamin mi porse un fazzoletto.

– Zio, zio Geronimo, non fare così! C'è una

soluzione a tutto, me lo ripeti sempre tu...
Poi corse a telefonare a qualcuno.
Passarono pochi minuti e la porta si spalancò.
– Ehilà, capo! – squittì a voce altissima Pinky Pick, la mia assistente editoriale.
Accanto a lei un'amica che non conoscevo.
– Benjamin mi ha detto che sei nei guai, capo!
Ma ci penso io a risolvere il problema di INTERNET!
Anche tu (persino tu, capo, che non ci capisci una crosta!) ce la farai! Ho portato una mia amica esperta di



web, si chiama **Topux Topyx, detta T.T.**!
Io mi asciugai le lacrime.
– Ehm, ecco, grazie, sei proprio gentile...
Andammo a casa di T.T. che chiuse la porta a chiave e disse decisa: – Non uscirai di qui finché non saprai tutto su Internet, parola di T.T.!
Lei sedette al computer e squittì: – Allora, sei pronto? Sei pronto a tuffarti in Internet?
Passarono minuti, ore, giorni... settimane? Non lo so. Persi il senso del tempo.
Ma quando alla fine uscii sapevo navigare.
Volevo fare tesoro di quella preziosa esperienza, perciò ho scritto questo manuale **per chi, come me, si avvicina a Internet per la prima volta.**
Girate pagina: scoprirete quante cose mi ha insegnato quella furbacchiona di T.T.
Buon divertimento... ci vediamo nella Rete!

COME USARE QUESTO LIBRO

- se non capite qualche parola, consultate l'ABC a pagina 166; le parole elencate sono segnalate **così.**
- per evitare che vi fonda il cervellino, qua e là ci sono quiz, test e giochi divertenti!
- è difficile spiegare come funziona Internet senza provare, è come insegnare a nuotare senza l'acqua... Perciò andate sul sito **www.geronimostilton.it** Troverete tante indicazioni pratiche che completano questo libro!

1 INTERNET? EHM... MA COS'È?

PRONTO A TUFFARTI NEL CYBER SPAZIO?

Sei pronto a tuffarti nel cyberspazio? E a navigare nella Rete delle Reti? O preferisci chattare, far parte di una **mailing list,** cercare il tuo sito preferito, scaricare un programma **freeware,** ascoltare un file musicale, oppure sbirciare attraverso una **webcam?**

Ehi ehi ehi… calma! Calmaaa!

Alt, stop, time out…

Per poter diventare **net-surfer** (ovvero appassionato frequentatore della rete) è necessario capire qualcosa di più del fantastico mondo di Internet...

VILLAGGIO GLOBALE

Internet è una rete mondiale di milioni di computer collegati tra loro, a cui si può accedere per portare e trovare notizie, immagini, programmi, storie, filmati, suoni.

Su Internet si possono incontrare persone che vivono in tutto il mondo.

Questo è il **villaggio globale,** un mondo virtuale a portata di click.

Si può partecipare da ogni angolo del globo, al costo di una semplice telefonata.

DI CLICK IN CLICK

Internet è utile, interessante, divertente e soprattutto facile da usare.

Basta prendere confidenza con il mouse (sai che in inglese questa parola

anch'io frequento la "rete"...

significa *topo*?), sigle e programmi. Insomma, vuoi diventare uno smanettone del computer?
Questo manuale di Internet ti accompagnerà di click in click, per diventare un surfer al top!
Sei pronto a tuffarti nel WWW (World Wide Web), una rete grande quanto il mondo?

PRONTI? VIAAA!

Squit!

ULTIME NOTIZIE FLASH!!!!!
L'ultima frontiera del dialogo virtuale si chiama DRC (Dynamic Roving Communities) e permette di chiacchierare con chi in quel momento sta visitando il tuo stesso sito. Per fare questo si usa un programma apposito. Il più gettonato è Gooey, che puoi trovare in www.gooey.com.

TUTTO INIZIÒ COSÌ...

2

Internet è nato da una domanda: cosa succederebbe se in caso di guerra venissero tagliati i fili del telefono? Come si potrebbe comunicare col resto del mondo?

Per rispondere a questa domanda, verso la fine degli anni '60 gli esperti americani del Pentagono diedero vita ad **Arpanet,** la madre di Internet.

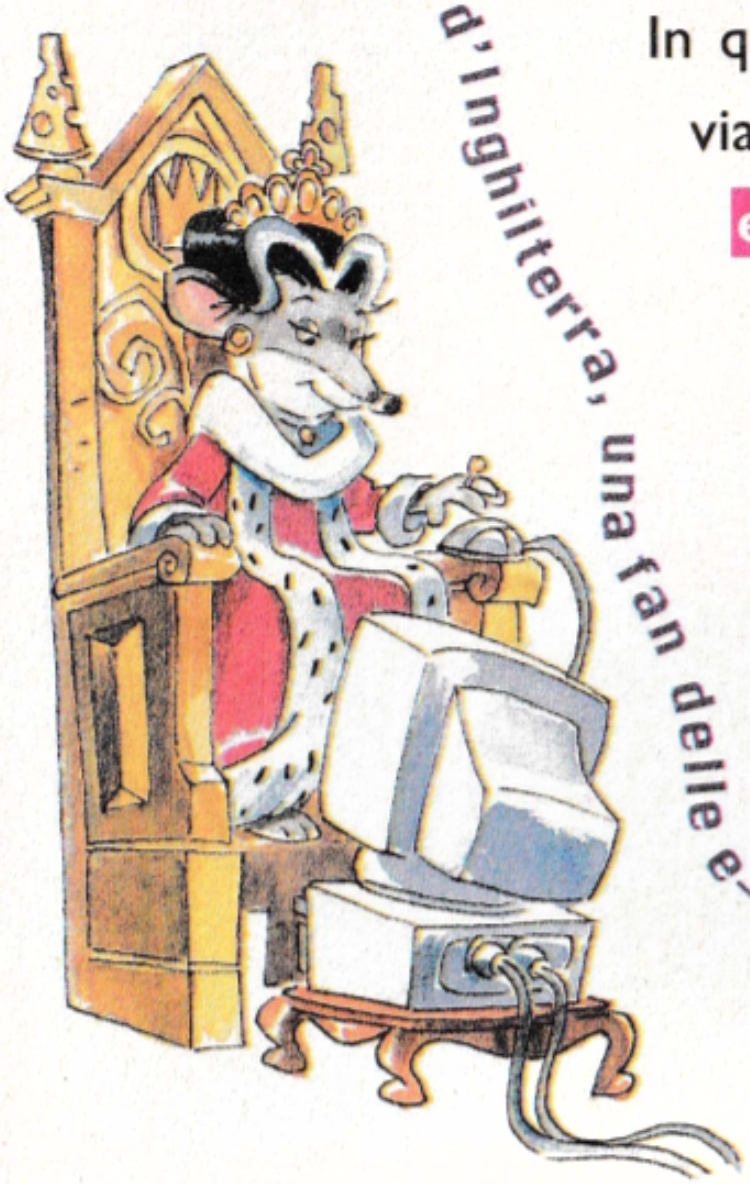
Arpanet era una rete di computer tutti collegati tra loro...

Così si superava il problema del filo tagliato in caso di interruzione della linea.

Nel 1971 i computer in rete erano solamente 15, l'anno dopo già 37.

In quegli anni iniziarono a viaggiare anche le prime **e-mail.** Una delle prime fan della posta elettronica fu la Regina d'Inghilterra... Spedì il primo messaggio via rete nel 1973!

Internet ha quindi un'origine mili-



La Regina d'Inghilterra, una fan delle e-mail...

Squit!

I NUMERI DI INTERNET
120 milioni di computer collegati a Internet nel mondo.
400 milioni di persone nel mondo che navigano in Internet.
9 milioni gli utenti in Italia
1,5 miliardi di siti Internet
150 milioni di e-mail che viaggiano sulla rete ogni giorno

tare, anche se presto scienziati e università di tutto il mondo capirono le sue potenzialità nella vita quotidiana.

L'anno della svolta fu il 1983, quando il Pentagono decise di creare una rete segreta, che prese il nome di Milnet.

L'anno successivo cinque supercalcolatori di università americane si collegarono tra loro: nacque la Nsfnet, cui iniziarono a collegarsi altre reti locali, poi reti più estese dall'Europa, dall'Asia, da tutto il mondo.

BOOM!

Finalmente era nata Internet, la Rete delle Reti!

I CONSIGLI DI PINKY

Come convincere mamma, papà, fratelli, sorelle, zie, nonni, maestre e professori a lasciarti navigare in Internet? Ecco quattro buoni motivi da sfoderare al momento giusto:

1 Oggi non conoscere Internet è quasi come essere analfabeti!

Domani chi non saprà cavarsela con Internet rischia di rimanere tagliato fuori. Internet entrerà sempre più nella nostra vita.

2 Si ripassa continuamente l'inglese!

L'inglese è la lingua più usata su Internet: si incontrano continuamente parole e frasi nuove. Una buona occasione per imparare questa lingua in modo divertente...

3 Studiare è divertente!

Fare una ricerca diventa uno spasso.
Una ricerca che può durare all'infinito, visto il mare di notizie che si possono pescare in rete.

4 Si conoscono nuovi amici!

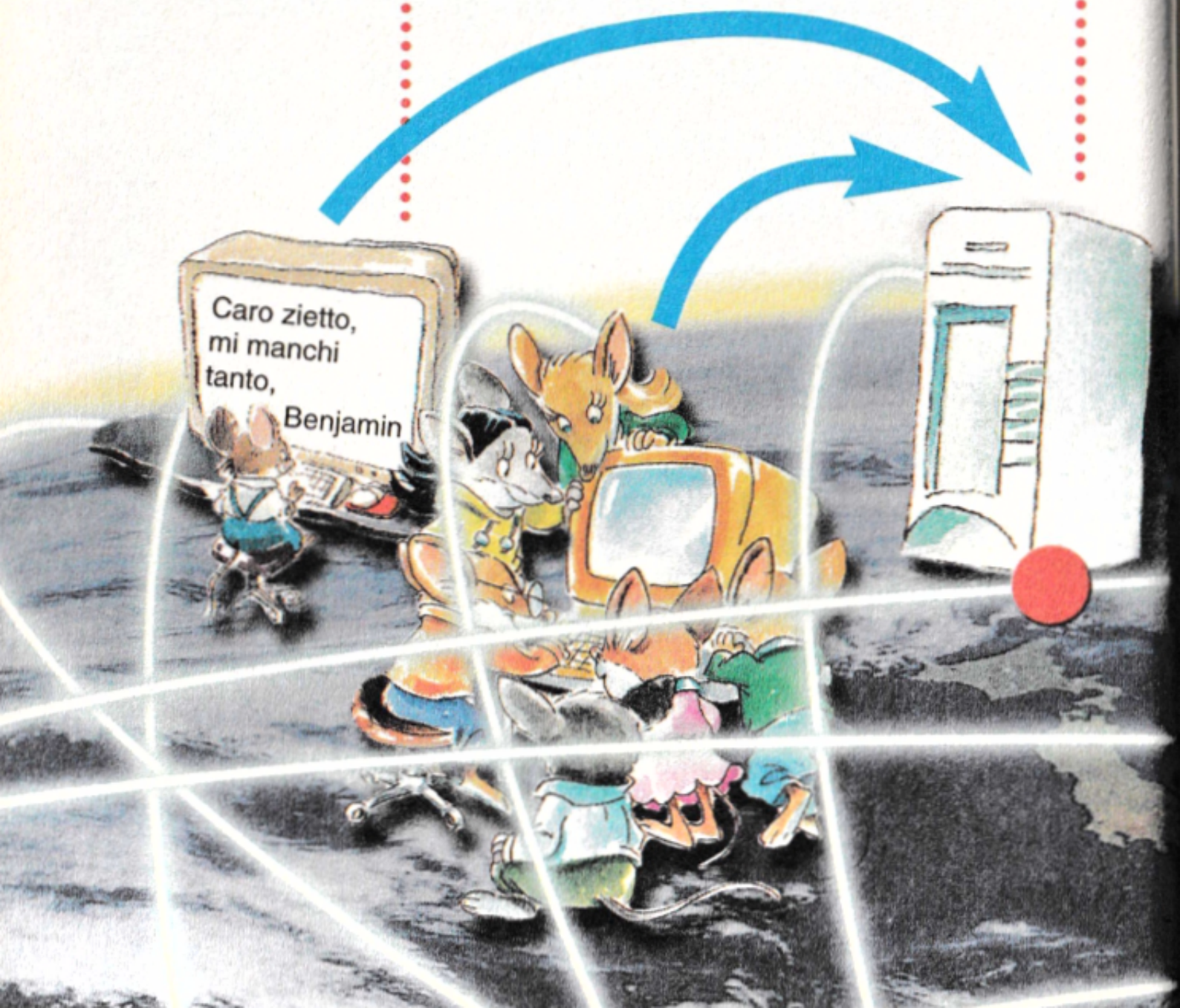
Anche se *conoscere* è una parola grossa. Diciamo che c'è la possibilità di incontrare tante persone di ogni parte del mondo. Attenzione però a non dare troppa confidenza agli sconosciuti!

Utente

Ogni volta che vuoi entrare in Internet, devi chiamare il numero del Provider.

Provider

Il Provider, grazie al suo server, ti dà accesso a Internet.



WWW

World Wide Web cioè una rete grande come il mondo. Eccoti in Internet!

Wap

Tramite il tuo cellulare con supporto al Wap, puoi navigare in Internet anche mentre ti rilassi in cima a una montagna!!!

3 COSA TROVI NELLA RETE?

Le ultime sul tuo cantante preferito. Le notizie minuto per minuto da tutto il mondo. Le foto di un dinosauro appena ritrovato chissà dove. Le ricette di cucina della Roma antica. Suggerimenti per crescere meglio il criceto. Dritte per non far appassire il cactus. Tutto il necessario per la ricerca sulle Alpi appioppata dalla prof di geografia. News sulle uscite di dischi, videogames e libri.

E non solo!

le ricette di cucina della Roma antica

dritte per non far appassire il cactus...

I netizen, i cittadini della rete (net = rete + citizen = cittadino), festeggiano ogni anno la nascita di Internet con una festa virtuale. Per sapere dovecomequando clicca sul sito: www.internet-fiesta.org

Anche brani musicali da ascoltare, anteprime di film da vedere...

E la possibilità di scambiare quattro chiacchiere con un amico giapponese...

O magari di trovare qualcuno come te appassionato di uncinetto!

Internet è tutto questo: un magazzino inesauribile di informazioni, dalle più serie alle più assurde, utili da leggere ma anche belle da guardare e da ascoltare.

Questa è la forza della multimedialità.

Questa è la forza di Internet...

Parole, disegni, fotografie, colori, suoni e animazioni che diventano **vivi!**

UN GIORNO CON INTERNET

Ecco alcune cose che puoi fare con Internet:

- Conoscere le previsioni del tempo…
- Leggere i quotidiani…
- Acquistare libri, dischi, giochi…
- Inviare e ricevere posta…
- Dare un'occhiata a cosa succede sotto la torre Eiffel…

- Programmare una vacanza…
- Controllare orari di treni, aerei, spettacoli…
- Scrivere ai tuoi miti…
- Scoprire le ultime indiscrezioni sulla tua rockstar preferita…
- Consultare un'enciclopedia…
- Provare un nuovo videogame…
- Chattare con amici di tutto il mondo...
- E tante altre cose che scoprirai leggendo questo manuale!

Squit!

CYBER PROF!
Negli Stati Uniti si sperimenta la cyber-scuola, con lezioni e interrogazioni a distanza. Si risparmia sui costi di trasporto e di pulizia delle aule. Ma dev'essere proprio una noia... l'unica cosa bella della scuola è stare con gli amici!

TEST · TEST · TEST · TEST

TEST: DI CHE SITo SEI?

Parti da qui e rispondi alle domande seguendo le frecce. Scoprirai il tuo profilo!

Per te la rete è...

- la più grande invenzione del millennio.
- il frutto del lavoro di un cyber-ragno.

per navigare in rete.

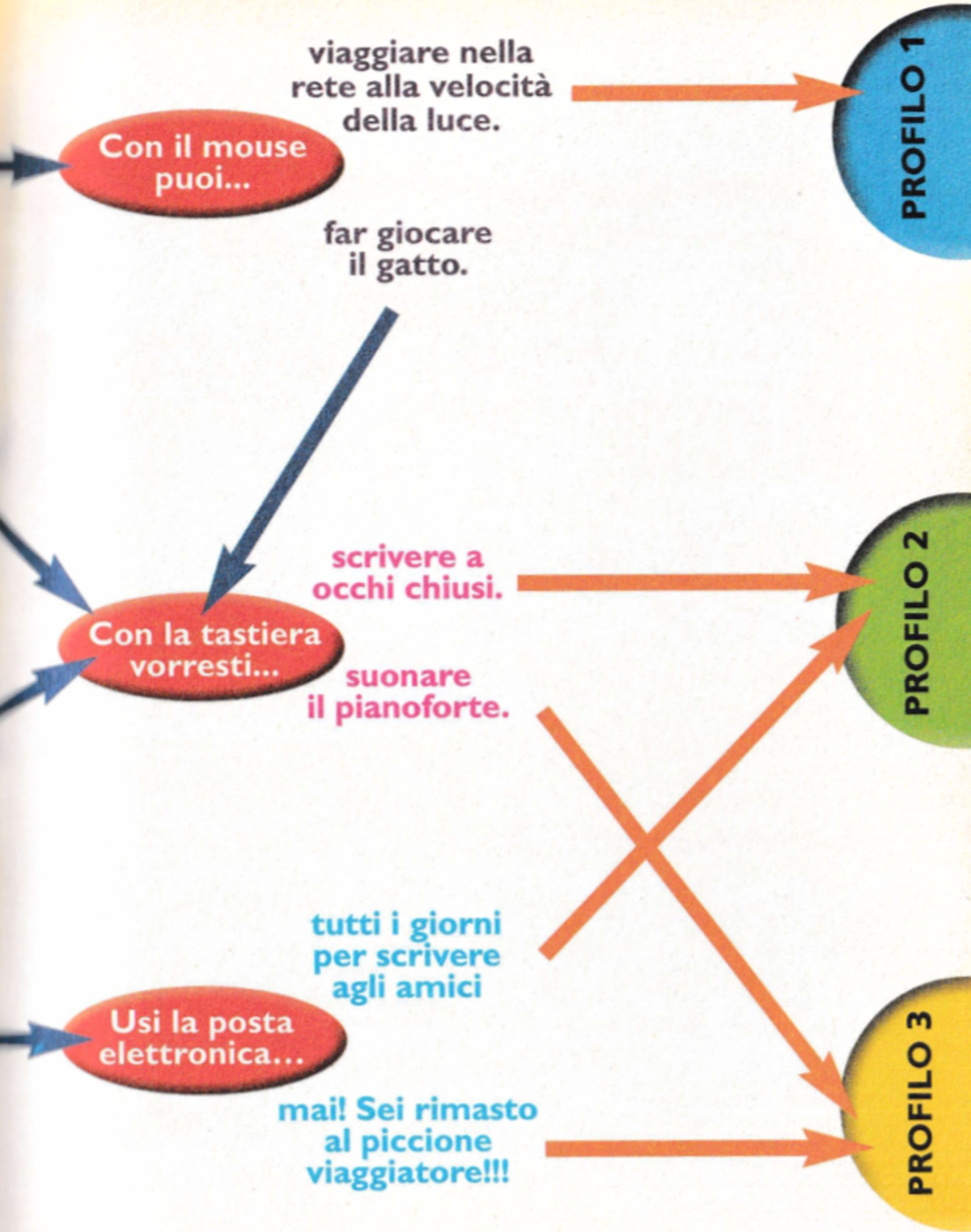
Accendi il computer...

per illuminare la camera.

In Internet cerchi...

- informazioni sul tuo cantante preferito.
- gli occhiali da vista che hai perso.

EHM, MI AIUTI A RISPONDERE?


viaggiare nella rete alla velocità della luce.
Con il mouse puoi...
far giocare il gatto.
PROFILO 1
scrivere a occhi chiusi.
Con la tastiera vorresti...
suonare il pianoforte.
PROFILO 2
tutti i giorni per scrivere agli amici
Usi la posta elettronica...
mai! Sei rimasto al piccione viaggiatore!!!
PROFILO 3

PROFILO 1

WWW.WLARETE.IT

Sei nato per **surfare.** Non ti lasci sfuggire nessuna novità. Occhio però all'orologio: non passare troppe ore connesso. Potresti andare in tilt!

PROFILO 2

WWW.FORSEMIPIACE.IT

La rete per te è una calamita. Ti senti attratto dal mondo di Internet, ma non lo conosci ancora abbastanza. Cerca i consigli giusti e… buona navigazione!

PROFILO 3

WWW.NONMISFIORA.IT

Per te il virtuale è roba dell'altro mondo. Preferisci piazzarti davanti a un acquario piuttosto che davanti a un computer. Ehi ehi… però prova a dare una sbirciatina a quello che offre Internet. Non te ne pentirai!

BASTA POCO...

4

Vuoi tuffarti nella rete? Ecco la lista della spesa di ciò che occorre per navigare su Internet.

UN COMPUTER

Per navigare decentemente basta un normale computer da ufficio: puoi scegliere un PC o un Mac.
Se però sei un appassionato, un computer dell'ultima generazione fa una bella differenza.

UN MODEM

Il **modem** trasforma i segnali digitali del computer in segnali analogici che viaggiano lungo la linea telefonica. Così i computer collegati possono scambiarsi dati sotto forma di **bit**. Il modem può essere interno o esterno al computer e avere varie velocità di connessione, fino a 56.000 **bps** (bit al secondo).

LE CONNESSIONI SONO SEMPRE

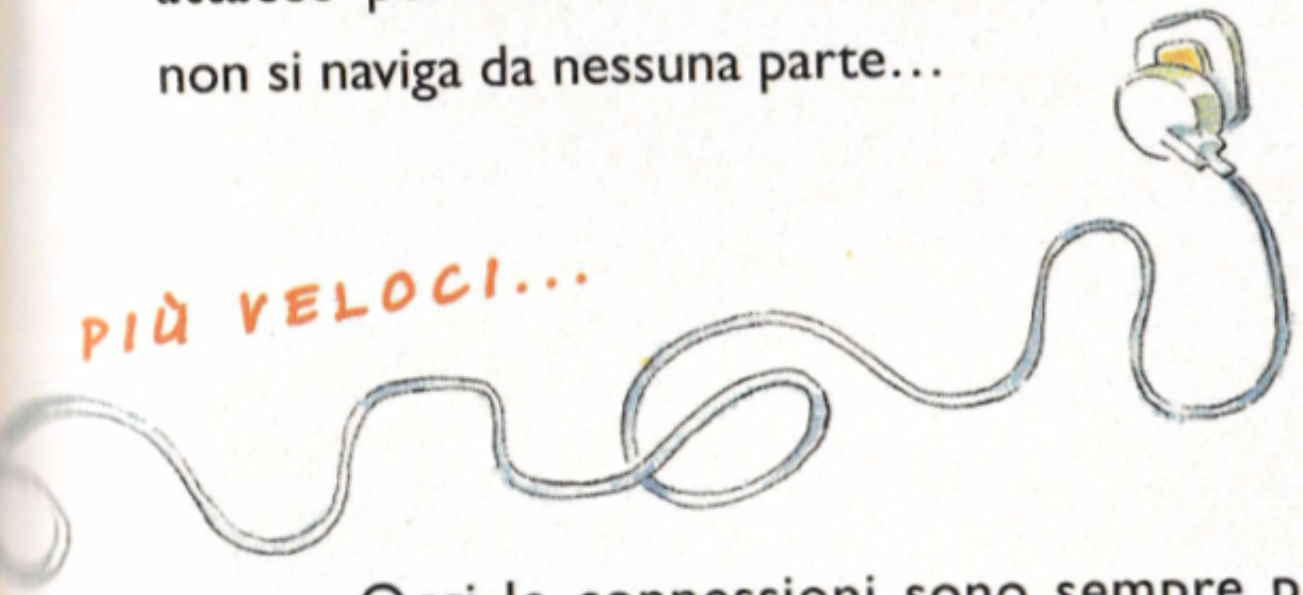
Squit!

ALLACCIATE LE CINTURE...

Vuoi un consiglio? Non è essenziale che il tuo computer sia molto potente, ma il modem deve essere molto veloce!
Come si misura la velocità di trasferimento dei dati? In bit (binary digit). Otto bit compongono un byte.
L'unità di misura della velocità di trasmissione si chiama bps (bit per second).

UNA LINEA TELEFONICA

Serve per collegare il tuo modem alla rete. Se non hai una linea telefonica vicino al computer utilizza una prolunga o fa' installare un nuovo attacco per il telefono. Senza telefono non si naviga da nessuna parte...



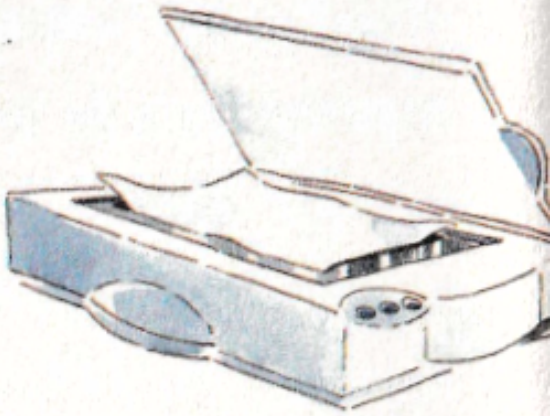
Oggi le connessioni sono sempre più veloci, grazie a particolari linee che possono essere richieste al gestore telefonico.

Come la linea **ISDN** (Integrated Services Digital Network), che trasmette le informazioni in formato digitale e permette di navigare fino a 128.000 bps di velocità.

Il futuro è però l'**ADSL** (Asymmetric Digital

Subscriber Line) che al costo di un canone mensile ti permette di essere sempre collegato a Internet e viaggiare ancora più veloce.

TECNOACCESSORI



Sono molto utili, anche se non indispensabili, la **scheda sonora** e le **casse di amplificazione** (per ascoltare i suoni). Inoltre, lo **scanner** (che permette di trasferire sul computer, in formato digitale, disegni e foto) e la **webcam** (una telecamera digitale).

UN BROWSER

Programma indispensabile per la navigazione in Internet. In inglese **browser** viene da *to browse*, *sfogliare;* il browser permette di passare da un

sito all'altro. I browser più usati sono Internet Explorer e Netscape Navigator.

UN PROVIDER

La connessione in rete avviene attraverso un **ISP** (Internet Service Provider), società fornitrice d'accesso che mette in connessione, via modem, il tuo computer con il resto di Internet.

Squit!

WEB-GENERATION

È la generazione della rete. Sono i ragazzi tra i 7 e i 14 anni (...cioè voi), nati e cresciuti insieme a Internet. Tipi svegli, dalla tastiera facile. E che per Internet ritarderebbero anche l'uscita da scuola: in una recente indagine l'88% degli intervistati ha infatti confessato che rimarrebbe a scuola un'ora in più al giorno per navigare nella rete!!!

CERCA LA PAROLA!

Leggi attentamente queste frasi dette da Geronimo: ogni frase nasconde infatti una delle parole elencate a sinistra...

Esempio: MONITOR

Poveri i miei pol**moni tor**mentati! Ho corso troppo e sono senza fiato!

Adesso prova tu! Cerca queste parole nelle frasi:

TASTIERA SCANNER MOUSE MODEM

1. Ehm, scusate la faccia... ma ho mangiato una caramella mou senza lavarmi i denti.

2. L'hobby di Tea: seguire le mode ma anche inventarle!

3. Mio zio Topacchio suona benissimo il pianoforte: non guarda i tasti e raramente butta l'occhio sullo spartito.

4. Che bel tris: canne rotte, lenze ingarbugliate e anche un raffreddore. Per un po' non potrò più pescare…

1. Ehm, scusate la faccia... ma ho mangiato una caramella **mou se**nza lavarmi i denti.

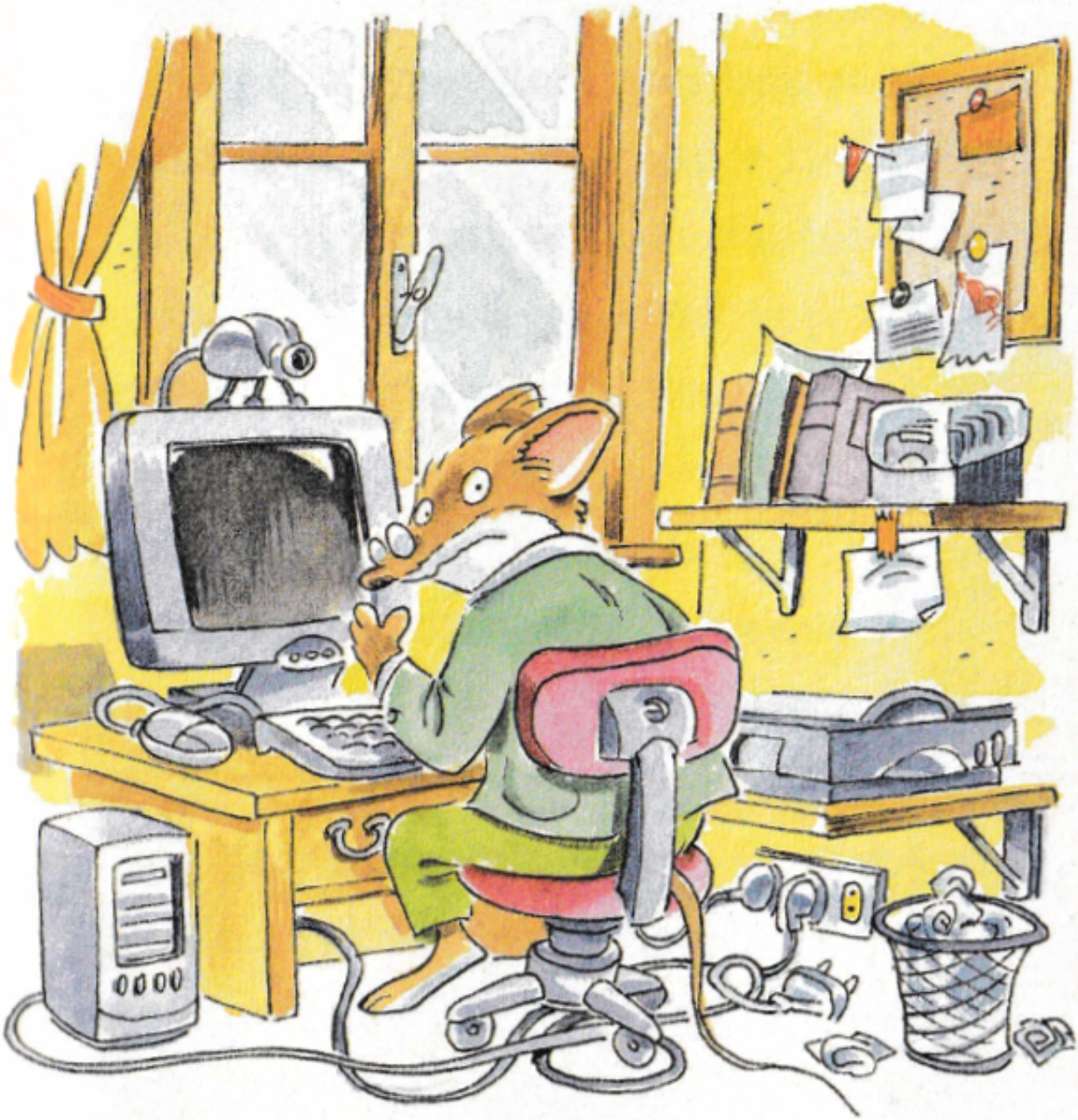
2. L'hobby di Tea: seguire le **mode** ma anche inventarle!

3. Mio zio Topacchio suona benissimo il pianoforte: non guarda i **tasti e ra**ramente butta l'occhio sullo spartito.

4. Che bel tris**: canne r**otte, lenze ingarbugliate e anche un raffreddore. Per un po' non potrò più pescare…

TROVA IL PARTICOLARE!

Geronimo (che pasticcione!) non riesce a far funzionare il suo computer.
Riesci ad aiutarlo? Sai dire *perché* non funziona?



Quel pasticcione di Geronimo ha dimenticato di inserire la spina del computer!

5 IL PROVIDER È LA CHIAVE

Ma come puoi collegarti a Internet con il computer di casa?

Le chiavi d'ingresso sono i **provider** (ISP), società presenti in tutto il mondo che permettono la connessione alla rete mediante i **POP.**

Basta scegliere un provider e poi sottoscrivere un abbonamento per fare il grande salto nella rete. Il provider assegna a ogni abbonato un **account** (codice personale di accesso), composto da **username** (un nome) e **password** (un codice segreto). Adesso puoi collegarti chiamando con il tuo modem il POP (Point of Presence), cioè uno dei tanti punti di accesso telefonici. Ti conviene scegliere quello più vicino a casa, per collegarti al costo di una semplice telefonata!

A CHE SERVE IL SERVER?

Il provider è connesso alla rete tramite i **server**, potenti computer attivi 24 ore su 24.

I server offrono vari servizi alla rete, come organizzare gli accessi, gestire la posta elettronica e contenere in memoria i siti Internet. Ogni server è identificato con uno specifico indirizzo IP, un numero composto da 4 gruppi di cifre comprese tra 0 e 255, separati da un punto.

L'IP è un numerone difficile da ricordare, perciò viene sostituito con degli indirizzi alfabetici (come per esempio www.geronimostilton.it). Il sistema che associa l'indirizzo numerico a quello alfabetico si chiama **DNS** (Domain Name System).

UNA PAROLA TOP-SECRET

Qual è la tua password?

Ssssst... Non rispondere.

È un codice segreto e segreto deve rimanere.

La password è un lasciapassare indispensabile per connetterti, per leggere la posta, per entrare in alcuni siti.

Ecco alcuni consigli top-secret...

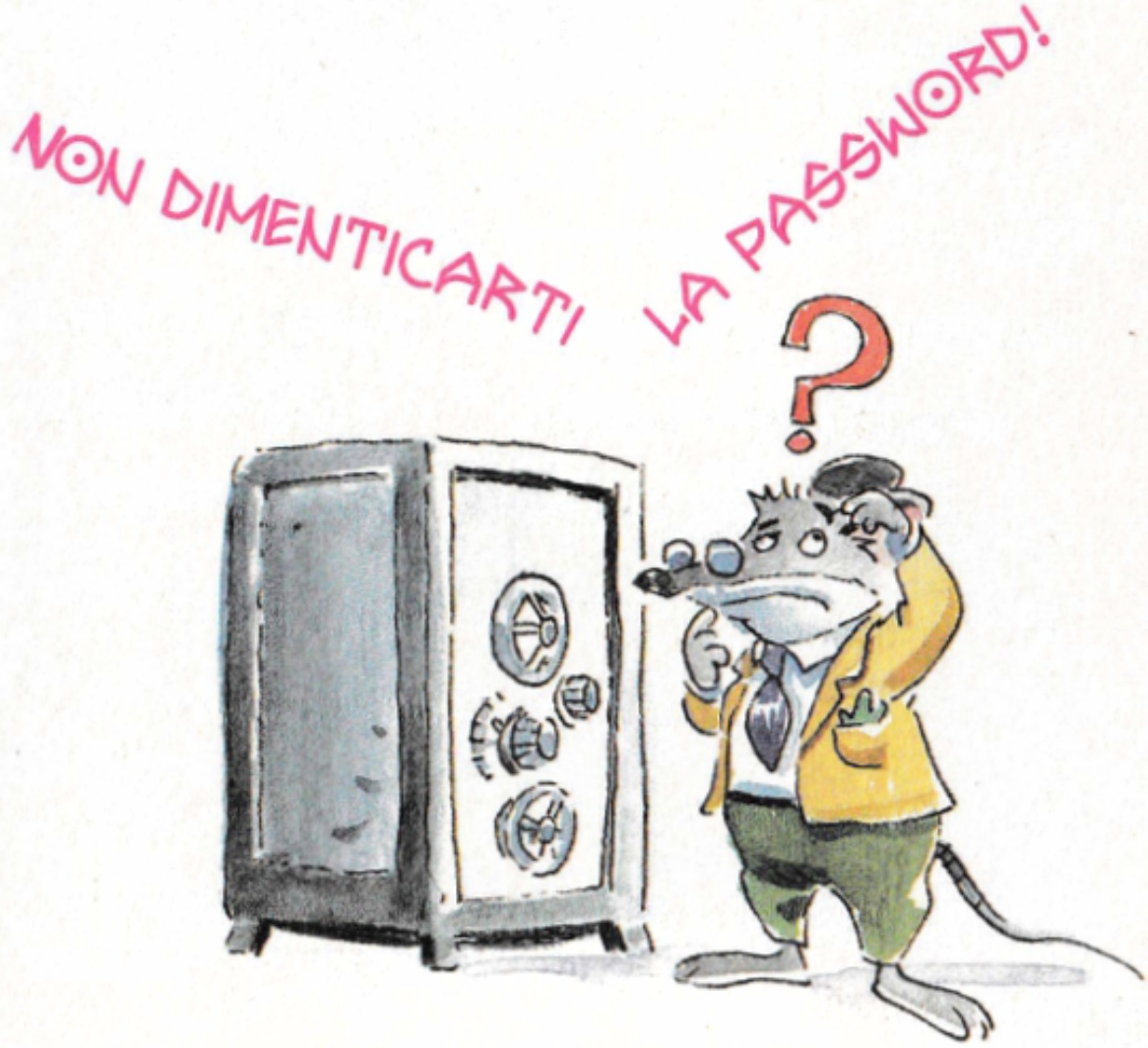
Squit!

NAVIGARE GRATIS

Molti provider offrono contratti Free Internet, con accesso gratuito e senza canone annuale.

Alcune società propongono il Flat Internet, una tariffa fissa mensile per il collegamento, senza limiti di tempo o scatti telefonici.

- Scegli una parola di almeno 8 lettere.
- Non scegliere il tuo nome, il tuo mito, il nome del tuo paese o quello della tua scuola: sarebbe troppo facile da scoprire.
- Non usare troppe password diverse: il tuo cervellino potrebbe andare in cortocircuito!
- Scrivi la password in un posto segreto (ma poi ricordati il nascondiglio!).



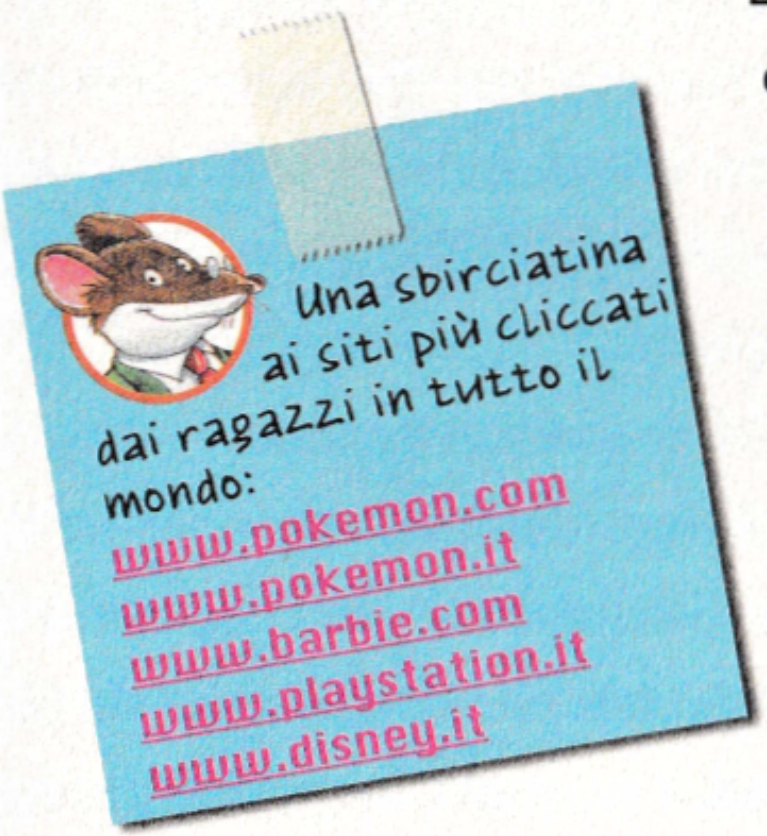
COME SCEGLIERE IL PROVIDER?

Tiscali, Tin, Libero, Kataweb, Dada, Infinito, Jumpy, Ciaoweb sono i più noti fornitori di accesso gratuito a Internet.

Come puoi scegliere quello più conveniente?

Per prima cosa, controlla se esiste un POP nella tua rete urbana, ti costerà molto meno.

A parità di POP, devi valutare tanti elementi...



La facilità con cui riesci a prendere la linea, la velocità di connessione ma anche i servizi extra offerti, come il numero di caselle di posta elettronica, lo spazio di memoria a disposizione per realizzare il tuo sito, l'assistenza on-line...
Vuoi un consiglio? Un consiglio da amico?
Se sei furbo, abbonati a diversi provider, per sperimentarli di persona e scegliere quello che meglio soddisfa le tue esigenze.

SAI CONFIGURARE IL COMPUTER?

Per accedere a Internet devi configurare il computer, cioè definire una serie di parametri tra i quali l'account, l'**indirizzo IP** e il numero di telefono da chiamare.

L'installazione può avvenire in tre modi:

- **Installazione manuale**: il provider assegna tutti i parametri da inserire nel tuo computer.
- Segui il servizio di *Installazione guidata ad Internet* sul computer immettendo i parametri negli spazi richiesti.

INSTALLARE INTERNET E' FACILISSIMO...

1. Entusiasmo...

– Adesso installo Internet...

2. Dubbio...

– Quante istruzioni...

3. Preoccupazione...

– Per mille provole, non ci capisco niente...

Installazione automatica: il provider ti consegna dei floppy o un cd-rom, che una volta inseriti nel computer e avviati ti installano automaticamente i parametri di connessione.

Installazione da Internet: è sufficiente rivolgersi direttamente al sito del provider che ti interessa e seguire la procedura che ti viene richiesta. Nel caso tu concluda più contratti devi definire qual è il tuo *accesso predefinito*, ovvero quello che vuoi utilizzare per connetterti.

... o QUASI!

4. Disperazione...

– Squit, non ce la farò mai!

5. Esasperazione!

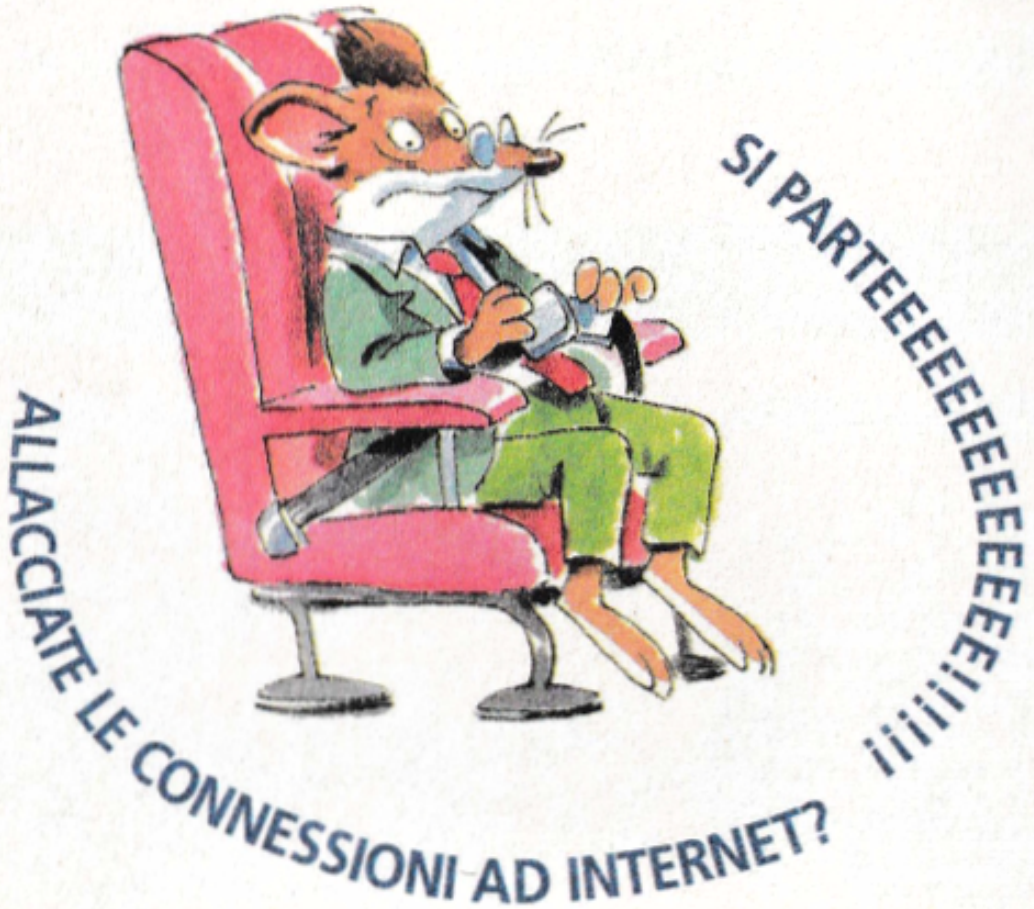
– Bastaaaa!!

6 IL BROWSER: LA SALA COMANDI

Adesso che hai configurato il computer, ti puoi connettere a Internet cliccando sull'icona (simbolo) corrispondente.

Per evitare che qualcuno navighi a tua insaputa, fa' in modo che il tuo computer ti chieda ogni volta la password!

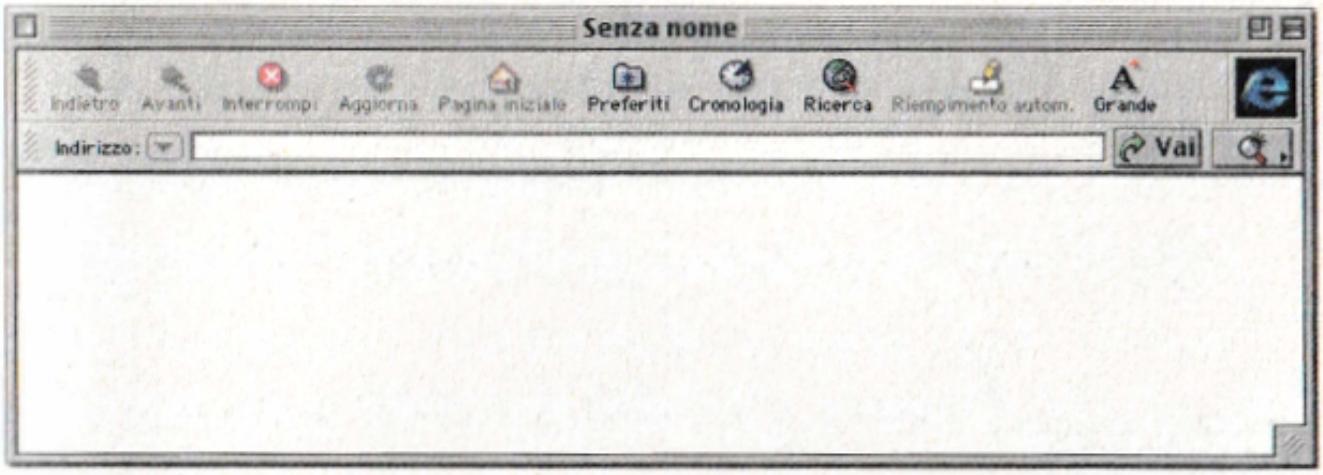
La sala comandi della navigazione è il browser,



un programma che permette di visualizzare le pagine Internet, saltare da un collegamento all'altro, entrare e uscire da un sito.

Informazioni sui browser:
www.microsoft.com
www.netscape.com
Per sperimentare un browser alternativo fiondati su:
www.opera.com

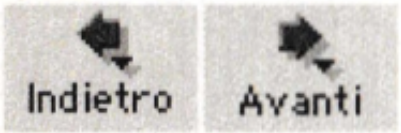
Vediamo come si pilota un browser, navigando con Internet Explorer.



Per gentile concessione di Microsoft Italia.

Ecco la schermata di Internet Explorer.

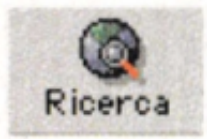
Barra degli indirizzi: in questo spazio va scritto l'URL, l'indirizzo esatto del sito o della pagina che vuoi raggiungere. Attento a digitare: basta una minima imprecisione e l'indirizzo non funziona! Dopo aver digitato clicca sul tasto *Invio* o sul pulsante *Vai:* il browser si mette al lavoro.



Indietro/Avanti: cliccando si va indietro o avanti nelle pagine già visitate del sito.

Interrompi: sospende l'apertura e il caricamento di una pagina. È un'opzione utile in caso di errore o se il browser si blocca.

Pagina iniziale: rimanda automaticamente all'inizio.

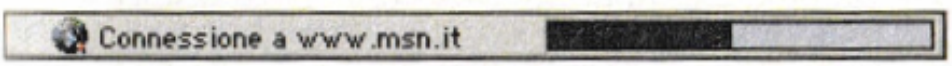


Ricerca: per trovare un documento o una pagina contenente una determinata parola.

Preferiti: permette di tenere in memoria e organizzare gli indirizzi interessanti. Per archiviare l'indirizzo clicca su **Preferiti** quando ti trovi sul sito che vuoi memorizzare. Formerai così la tua personalissima web-rubrica.

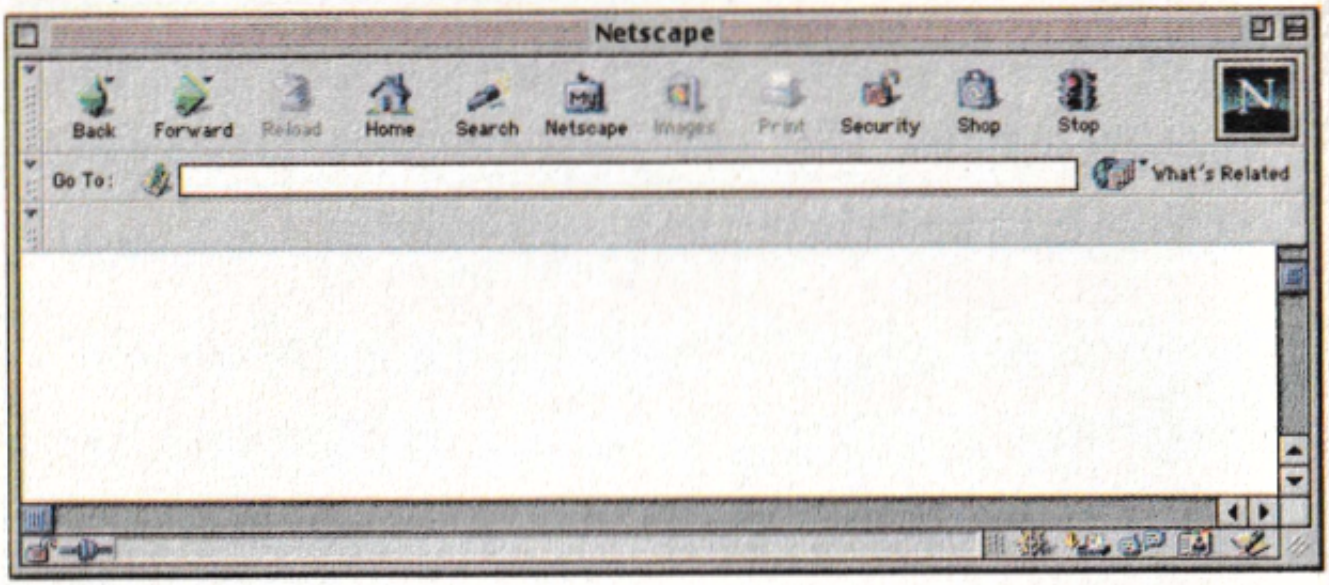
Cronologia: è come un diario di bordo, che memorizza in ordine cronologico gli indirizzi di tutte le pagine visitate di recente.

Stampa: questo pulsante permette di stampare una pagina Web.



Barra di stato: informa su ciò che sta facendo il browser mostrando messaggi come: *Connessione a...* , *Ricerca del sito in corso, Sito web rilevato, Apertura pagina* (con *Download immagini* se ci sono foto o illustrazioni) e *Operazione completata* (quando la pagina è visualizzata).

Come browser puoi usare anche Netscape Navigator, che ha molti comandi simili a quelli di Internet Explorer. Ecco Navigator nella versione in lingua inglese:

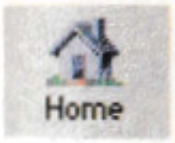


© Netscape Communicator Corporation

Barra degli indirizzi: come in Internet Explorer, qui va scritto l'indirizzo esatto del sito o della pagina che vuoi raggiungere. Dopo aver digitato clicca *Invio:* il browser si mette al lavoro.

Back/Forward (Indietro/Avanti): cliccando si va indietro o avanti nelle pagine già visitate del sito.

Stop: sospende l'apertura e il caricamento di una pagina.



Home: rimanda all'inizio.

Search (Ricerca): per trovare un documento o una pagina contenente una determinata parola.

Print (Stampa): permette di stampare.

Reload (Ricarica): questo pulsante permette di ricaricare la pagina visualizzata.

Barra di stato: informa su ciò che sta facendo il browser.

A seconda della versione è possibile trovare diversi pulsanti per velocizzare la navigazione, come per esempio: **Bookmarks (Segnalibri)**.

I CONSIGLI DI PINKY

Sullo schermo a volte compare una clessidra o un orologino, oppure un altro simbolo del tempo. È il segnale che il computer sta lavorando. Aspetta prima di dare nuovi comandi! Anche i computer perdono la pazienza, e troppi ordini dati insieme possono mandare in tilt il sistema, impallando il computer…

Quasi quasi schiaccio un pisolino mentre la clessidra lavora...

TRA SITI E PORTALI

7

Sai che cos'è l'URL
(Uniform Resource Locator)?
È l'indirizzo che ti permette
di arrivare alla pagina che cerchi:
http://www.nomesito.suffisso

COSA SIGNIFICA?

http: (HyperText Transfer Protocol, protocollo di trasferimento per ipertesti): definisce le regole per trasferire gli ipertesti, cioè le pagine composte da testi, immagini, suoni e collegamenti con altri siti.

www: segnala che il sito appartiene al formato WWW, quindi è realizzato sotto forma di ipertesto. Se non c'è la tripla w, potrebbe essere uno dei siti FTP (File Transfer Protocol),

particolari siti ricchi di programmi e informazioni molto utili a chi naviga in Internet.

→ **geronimostilton:** nome del sito. È il **dominio** di secondo livello, e indica il server in cui sono memorizzate le informazioni.

→ **.it:** è il dominio di primo livello, e indica il tipo di sito o la nazione in cui si trova. Può essere formato da lettere precedute da un punto:

.com (società commerciali)

.net (enti di telecomunicazione)

.org (organizzazioni internazionali)

.edu (università).

Le lettere possono indicare una zona geografica:

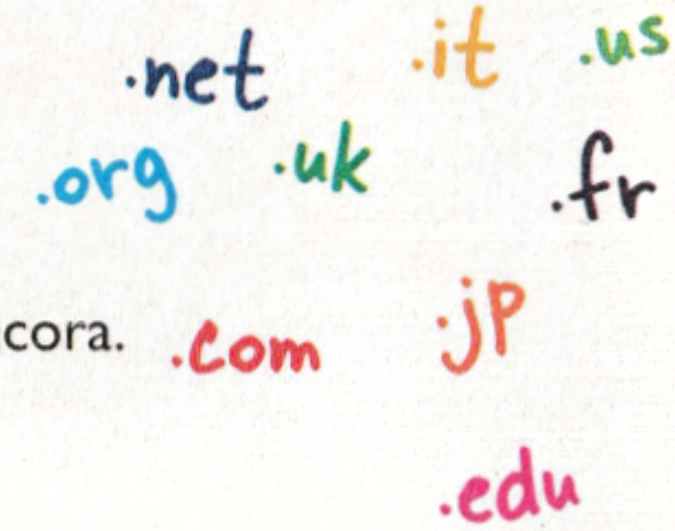
.it (Italia)

.uk (Inghilterra)

.fr (Francia)

.jp (Giappone)

.us (Stati Uniti) e altri ancora.



A CACCIA DI NOMI

Per registrare il nome di un dominio rivolgiti a società chiamate **maintainer** (per esempio www.register.it o www.dominio.it).

Ricorda che il servizio ha un costo annuo.

Per controllare se il nome che vorresti registrare è ancora libero visita il sito www.nic.it.

CHE COS'È UN SITO?

Che cos'è un sito?

È un luogo nella rete a cui arrivi digitando l'URL.

È composto da una o più pagine web, che raccolgono testi, immagini, suoni.

È possibile surfare nella rete grazie ai **link:** essi sono come fili di una ragnatela che legano tra loro parole, pagine, immagini, disegni e suoni.

Li riconosci perché passandoci sopra col puntatore, esso subito cambia forma, e diventa una manina.

Squit!

UN DOMINIO IN REGALO

Che un regalo virtuale potesse essere così gettonato è stata veramente una sorpresa.

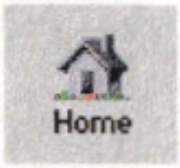
E invece, benché sia impossibile da impacchettare, il dominio personalizzato è un regalo sempre più diffuso, che fa fare una figura originale a chi lo dona e rende felice chi lo riceve.

Generalmente, digitando un URL entri dalla porta principale: l'**home page,** che raccoglie l'indice o la mappa del sito, chiamata anche barra di navigazione.

È facile perdere l'orientamento all'interno dei siti, che se mal organizzati diventano dei cervel-

L'HOME PAGE È LA PORTA PRINCIPALE DEL SITO...

lotici labirinti. Se ti trovi in un vicolo cieco, cerca il link **Home Page** che trovi nella pagina! Così ritorni in un click alla schermata di apertura del sito. Per ripartire senza (speriamo) riperderti! Attento però a non confondere il link **Home Page** con il pulsante **Home,** vale a dire **Pagina iniziale,** che trovi sul browser!

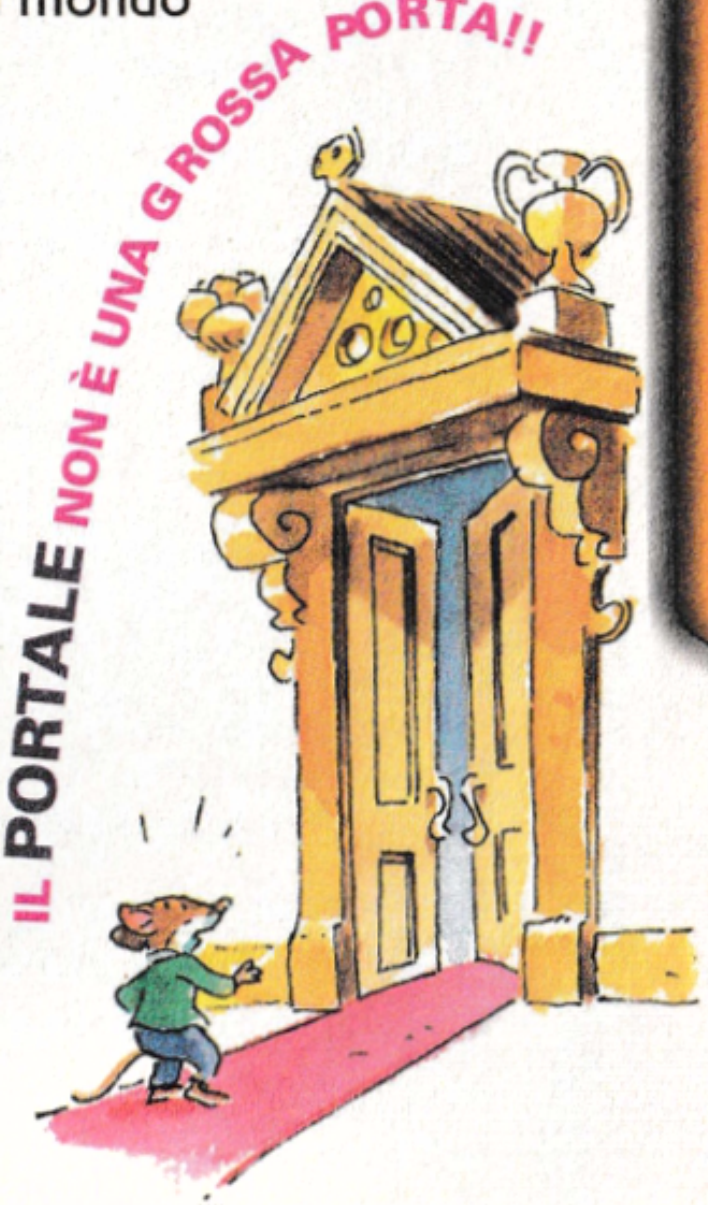


CHE COS'È UN PORTALE?

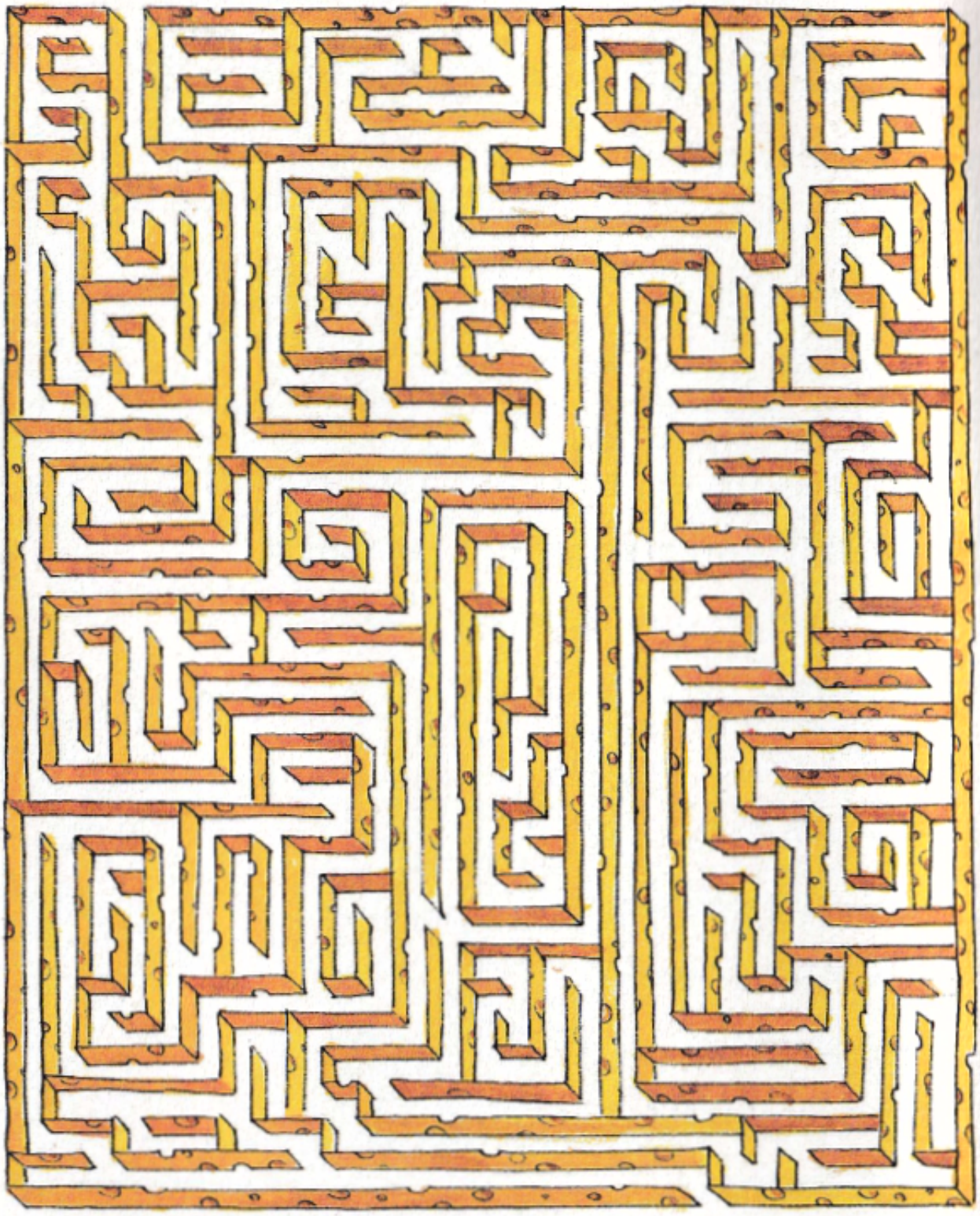
Un **portale** è un sito nato per diventare una porta d'ingresso nella rete. Offre servizi come l'accesso gratuito alla rete, le caselle di posta elettronica e un motore di ricerca. Ma non solo. Offre news, informazioni sul traffico, sulla Borsa, l'oroscopo, gli orari dei treni, le offerte di viaggi all'ultimo minuto, novità dal mondo dei motori e della moda, ricette e barzellette!

Ecco alcuni portali:

- www.iol.it
- www.tiscalinet.it
- www.kataweb.it
- www.jumpy.it
- www.altavista.it
- www.msn.it
- www.portale.it
- www.libero.it
- www.infinito.it



NEL LABIRINTO DI INTERNET



Per Geronimo Internet è come un enorme labirinto. Riesci ad aiutarlo ad arrivare dall'altra parte?

Si parte da qui!

NON SOLO ACCATIEMMELLISTI 8

Ragioni per link? Vorresti abitare in un sito? Ti senti a tuo agio tra portali, browser e www? Beh, allora sei portato per la web publishing, l'arte di creare siti Internet. Ecco come tradurre un'idea in pratica.

prima bisogna sperimentare su carta...

IL CONTENUTO

Decidi di cosa parlare nel tuo sito. Scegli un argomento che ti incuriosisce e che stuzzichi l'attenzione dei naviganti (tutto sulla tua scuola, sul monopattino, sul tuo attore o sulla tua band preferita, sui dolci alla panna, sui dinosauri, sul tuo gatto, sulle ultime tendenze *cool*, magari su Geronimo Stilton!).

LO SCHEMA

Quante pagine vuoi realizzare? Come sono organizzate? Come sono impaginate? Come sono collegate tra loro?

Tutto ciò che vuoi far girare sul sito deve essere prima sperimentato con fogli e matite.

I DOCUMENTI

Prepara tutti i documenti. Raccogli le informazioni che ti servono, scrivi i testi, fai i disegni, cerca le immagini, scatta le foto, cerca le musiche gratuite (jingle).

È tutto pronto?

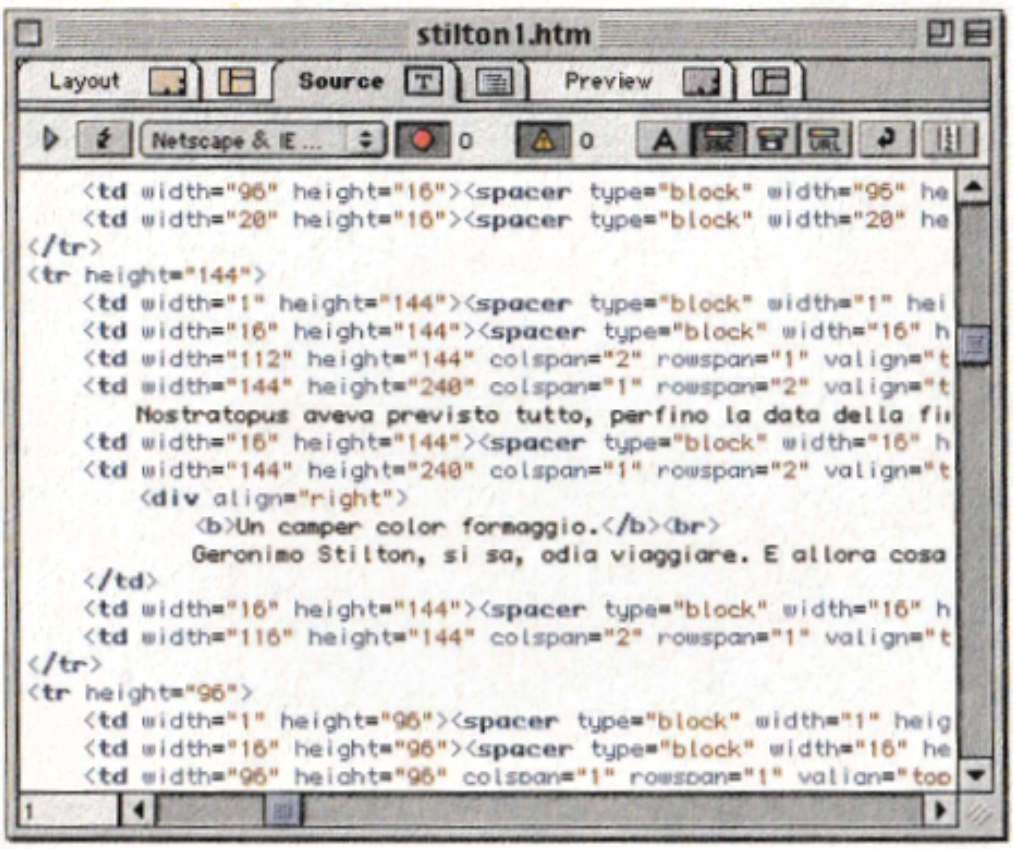
Scatta le foto!

IL LINGUAGGIO HTML

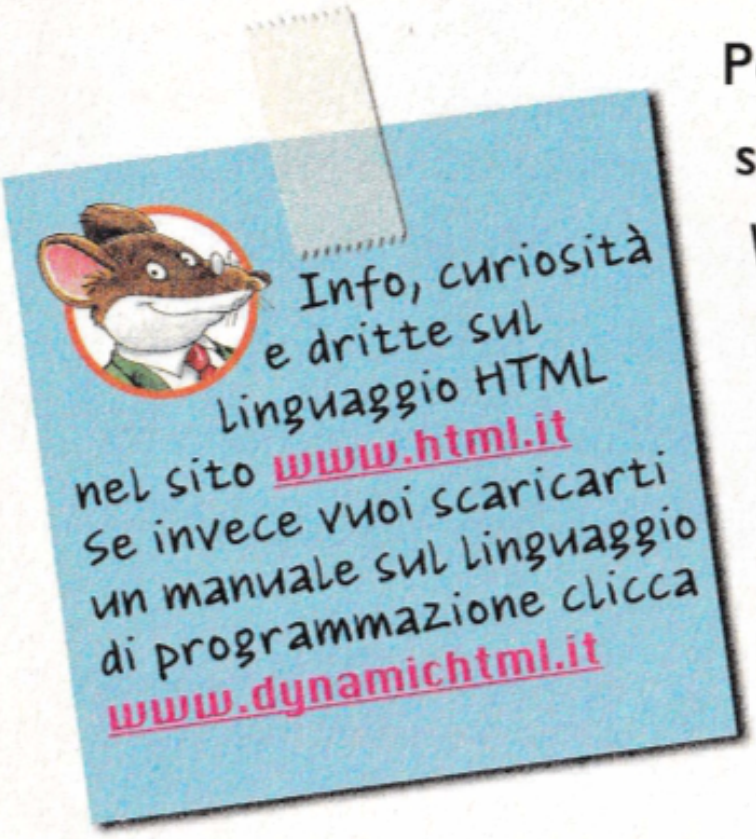
Le pagine Web sono realizzate utilizzando il linguaggio **HTML** (Hyper Text Markup Language), detto *linguaggio di marcatura*, perché composto da istruzioni chiamate *tag* (etichette o marcatori). Tutte le tag sono racchiuse tra parentesi come queste: < >.

L'esperto HTML si chiama **accatiemmellista.**

Vuoi vedere un HTML? Eccolo!



Per gentile concessione di Adobe Systems Italia Srl



Per vederlo sul tuo schermo, clicca su *Visualizza* e *HTML* nel browser.

Per fortuna, però, oggi tutti possono realizzare un sito Internet anche senza capire un'acca del linguaggio di programmazione. In commercio esistono infatti dei software di web publishing, che ti permetteranno di creare con facilità pagine HTML.

Tra i più diffusi ci sono Microsoft Frontpage 2000, Pagemill e Adobe Golive.

In Netscape Communicator c'è Composer, programma utile per realizzare la tua prima pagina web; in Internet Explorer c'è invece FrontPage Express.

E ORA... ON LINE!

Quando il sito è pronto non rimane che metterlo **on line.** Per far questo devi trovare (gratuitamente o a pagamento) uno spazio web.

Ma non basta.

Per avere tanti visitatori, iscrivi il tuo sito nei motori di ricerca e fa' circolare la voce, invitando amici e parenti a navigare...

Squit!

BANNER

Si presentano come rettangoli animati e colorati, ricchi di immagini. Sono i banner, gli spazi pubblicitari su Internet, e ovviamente hanno un costo.

Più visitatori frequentano il sito, più costosi sono i banner.

Siete ipertosti???

Importante: non dimenticare di aggiornare periodicamente le pagine. Insomma, per sfondare con l'ipertesto bisogna essere… *ipertosti!*

Qui trovi animali di tutto il mondo:
www.naturalia.org
Per chi ama gli animali soste obbligate in
www.lipu.it
www.wwf.it

Sport in rete:
www.gazzetta.it
www.sportal.it
www.sportvillage.it
www.canalesport.it
Per chi ama il calcio:
www.rigore.it
Per chi ama il basket:
www.nba.it

CHI CERCA TROVA

9

Come si fa a trovare un ago nel pagliaio?

...soprattutto se l'ago è piccolo come una parola e il pagliaio è grande quanto il mondo!
Il bello di Internet è che contiene una quantità di informazioni praticamente infinita.
Il difficile, invece, è trovare l'informazione che si sta cercando...
Quando cade il compleanno di Britney Spears?
Che numero di scarpe porta Brad Pitt?
Qual è la temperatura del Sole?

Quanto PESA un elefantino alla nascita?

Quanto pesa un elefantino alla nascita?
E come si intitola l'ultimo libro di Geronimo Stilton?
Per trovare la risposta basta conoscere il sito giusto.
Ma come si fa a beccarlo?
I surfer sono aiutati dai motori di ricerca, come

- www.yahoo.it (o .com)
- www.altavista.it (o .com)
- www.hotbot.com
- www.infoseek.com
- www.lycos.it (o .com)
- www.google.com
- www.virgilio.it
- www.arianna.it

Un sito tutto e solo sui robots, per vivere le avventure dei giocattoloni giapponesi più famosi, tra giochi, immagini e news. Sintonizzatevi in www.mangaitalia.it

MOTORI DI RICERCA

Pagine, pagine, pagine...
E poi ancora pagine,
pagine e pagine...
I motori di ricerca ogni giorno visitano migliaia di siti, entrano in milioni di pagine, leggono miliardi di parole, memorizzano link e indirizzi.

Per trovare info sui treni:
www.fs-on-line.it
Mappe interattive d'Italia con percorsi:
www.informadove.it
Mostre e interviste agli artisti:
www.comunicarte.net

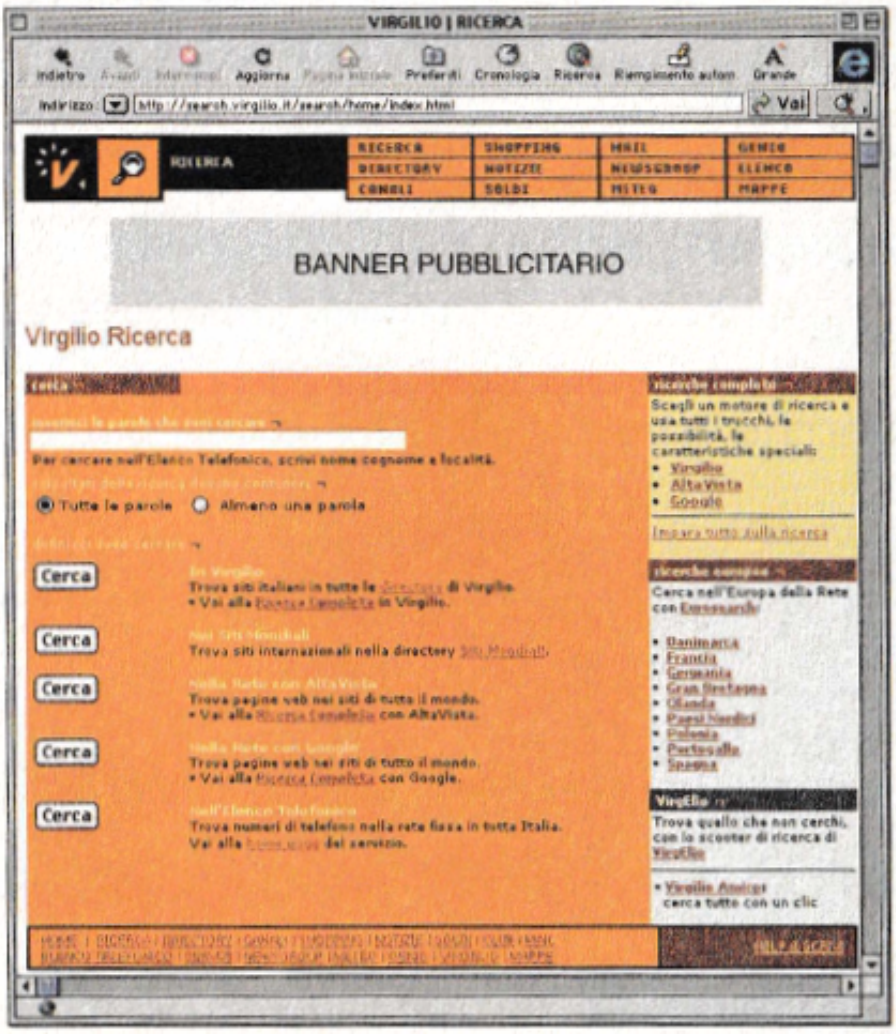
Ecco perché sanno tutto (o quasi) ciò che si trova su Internet!
I motori di ricerca si dividono in due categorie:

- **motori di ricerca per parola**
- **motori di ricerca per indici sistematici**

...RICERCA PER PAROLA

Inserisci una o più parole sull'argomento che ti interessa e clicca sul tasto *Cerca (Search)*.

Il motore controlla tutti i siti memorizzati, cercando la parola che hai chiesto. Compariranno gli indirizzi web e la loro descrizione: clicca sull'indirizzo e raggiungerai la pagina desiderata.



Per gentile concessione di Virgilio.

Ecco la schermata del motore di ricerca Virgilio.

PROBLEMA: cerchi informazioni sui film a Milano? Se cerchi la parola 'film' o 'Milano' troverai tante pagine. Troppe! Limita la ricerca così:

CONSIGLIO: clicca su *Ricerca avanzata (Advanced search)*. A seconda del motore, inserisci tra le due parole che stai cercando *and* oppure *or* oppure una *virgola* oppure un +.

ALTRO CONSIGLIO: inserisci le parole tra virgolette, come 'film a Milano'. Il motore cerca solo i siti che contengono entrambe le parole.

Stasera vado al cinema...
Vediamo cosa c'è di bello!

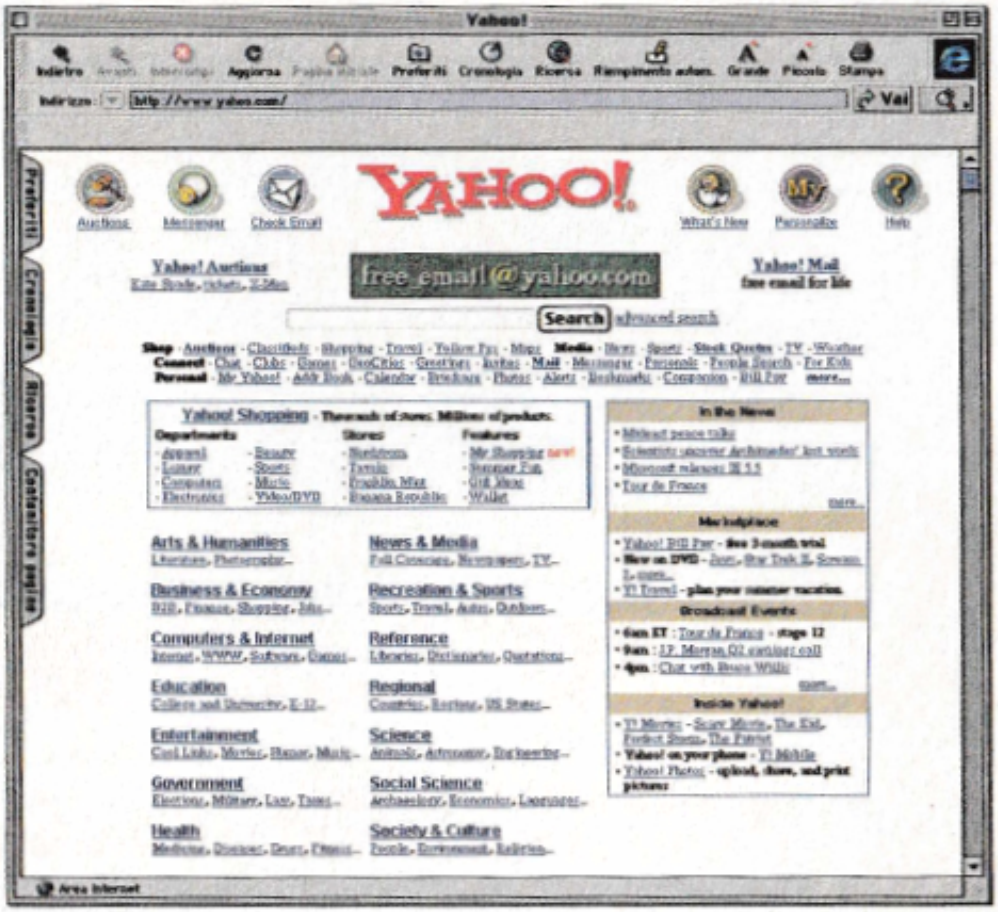
...RICERCA PER INDICI SISTEMATICI

Con questi motori di ricerca non si cerca una parola, ma una categoria.

Esempio: Geronimo sta cercando informazioni sul formaggio Emmental.

Nel motore troverà maxicategorie come 'Cultura' e sottocategorie come 'Ambiente e natura', 'Moda', 'A tavola', e sotto-sotto-categorie come 'Cucina', 'Galateo', 'Generi alimentari' etc.

Di click in click arriverà ai siti specifici come www.formaggio.it. Qui troverà finalmente tutte le informazioni sull'Emmental che sta cercando!



Per gentile concessione di Yahoo! Italia.

Ecco una schermata di Yahoo!

Il primo motore di ricerca è stato **Yahoo!,** nato nel 1994 dalla geniale idea di David Filo e Jerry Yang, studenti d'ingegneria che per gioco, passavano le ore a navigare in rete e organizzare i siti per argomento.

© Arianna

Per gentile concessione di Altavista.

Per gentile concessione di Lycos.

Ecco altre schermate di motori di ricerca: Arianna, Altavista, Lycos.

I CONSIGLI DI PINKY

...per muoverti ratto come un sorcio tra i motori di ricerca.

1 Aver le idee chiare...

Chiarisciti le idee. Solo così potrai trovare gli argomenti e le parole chiave utili alla ricerca.

2 Essere creativo...

Non fossilizzarti su una parola. Cerca sotto parole affini (es.: per info sui topi cerca sotto ratti, sorci, pantegane, roditori...). Su un sito interessante da' sempre un'occhiata ai link: con un click magari arriverai nella pagina che stavi sognando...

3 Mai fermare i motori...

Usa vari motori per la stessa ricerca: avrai risultati differenti! Non fermarti solo a **.it,** prova anche i motori in inglese, più ricchi di quelli italiani.

QUAL È IL COLMO PER...

Per un computer?

Aver poca memoria!

Per un software?

Non sapersi programmare!

Per uno schermo?

Arrossire tutte le volte
che qualcuno lo guarda!

Per una stampante?

Sentirsi giù di toner...
e mangiare le seppie
per ricaricarsi d'inchiostro!

Il colmo per un elefante?

Aver paura del mouse!

Il colmo per una chat?

Essere di poche parole!

Il colmo per un programma?

Sentirsi scaricato dagli amici!

Per una tastiera?

Non ricevere mai delle lettere!

Il colmo per un pirata informatico?

Soffrire il mal di rete

e non poter navigare!

10 DOWNLOADARE DALLA RETE!

Nella rete ci sono migliaia di programmi che si possono scaricare: alcuni a pagamento; altri gratuitamente **(freeware)** e altri pagando un compenso dopo un periodo di prova **(shareware).** Quando scarichi un programma dalla rete sul tuo computer fai un **download.**

Per scaricare dei programmi visita:

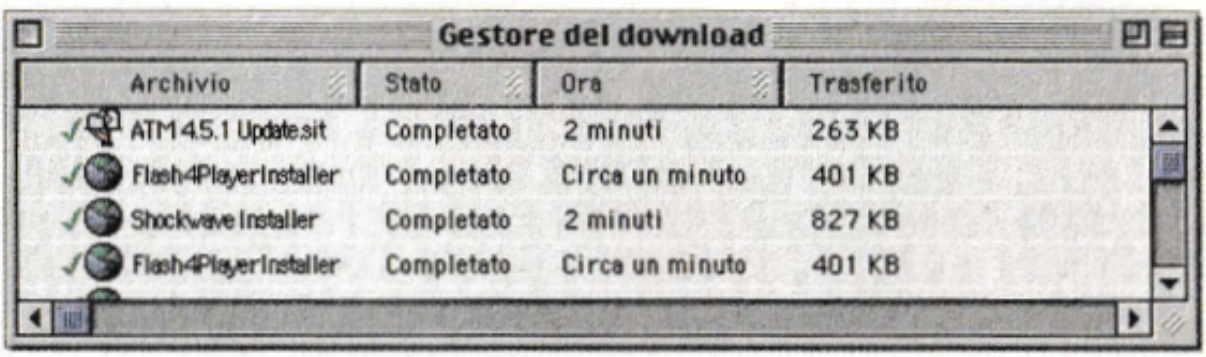
- **i siti che catalogano software** (per esempio www.download.com, www.sharewa-re.com, www.volftp.mondadori.com).
- **i siti delle aziende che distribuiscono un programma** e che ne mettono a disposizione degli assaggi.
- **le pagine web personali** dei navigatori (ma attento a non scaricare programmi fuori legge!).

OPERAZIONE DOWNLOAD

Scaricare un programma da Internet è semplicissimo. Una volta trovato il software che ti interessa basta cliccare su *Download*.

A quel punto verifica se il software è freeware, shareware o a pagamento. Spesso è necessario registrarsi nel sito, e quindi lasciare i propri dati **(prima di farlo, chiedi ai tuoi genitori!).**

Durante il download una schermata fornisce informazioni: quanti bit sono trasferiti al minuto, qual è il tempo residuo di scaricamento e quanta memoria occupa il programma in arrivo.



Concluso il trasferimento, ricordati di controllare con un antivirus il file prima di aprirlo.

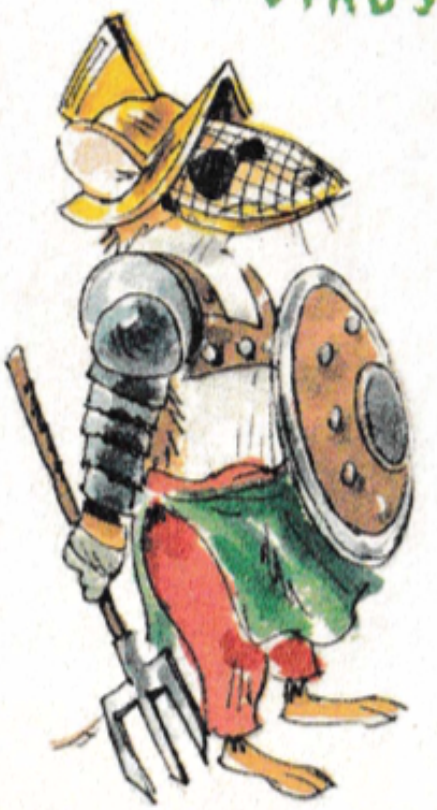
OCCHIO AI VIRUS!

I virus sono programmi piccoli ma cattivi che si annidano in un file. Quando apri il file, il virus si sveglia... e contagia altri file.

Certi virus continuano a riprodursi finché cancellano tutti gli altri file, alcuni addirittura possono danneggiare gravemente il computer!

Ricorda: non basta scaricare un file infetto per infettare il computer, ma...

DIFENDITI DAI VIRUS... CON GLI ANTIVIRUS



ANTIVIRUS!

ANTIVIRUS!

ANTIVIRUS!

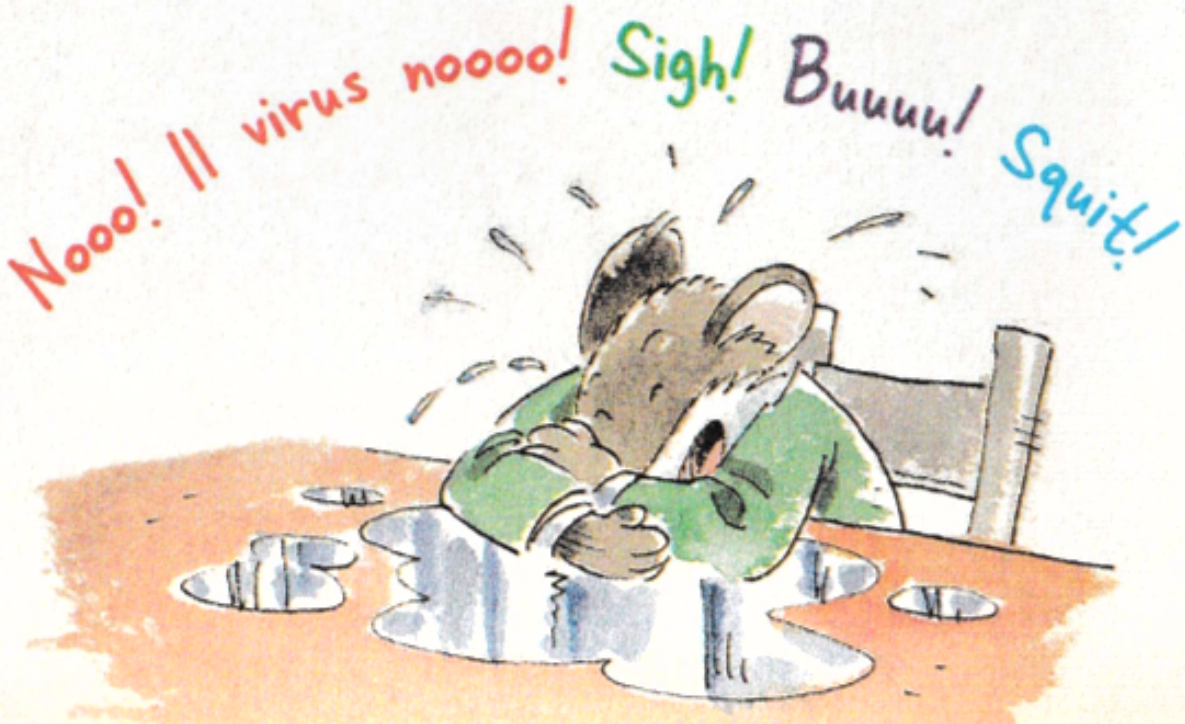
...se il file è infetto, appena lo apri ti becchi il virus!

Quindi, per difenderti, ricorda:

Ecco alcuni siti dove puoi acquistare dei programmi antivirus:
www.mcafee.com
www.symantec.com

- non scaricare file da siti sconosciuti
- non attivare mai programmi di cui ignori la provenienza
- installa un potente antivirus, capace di fermare ogni tentativo di infezione. Ricordati di aggiornarlo, i virus cambiano in continuazione.

Attento: i virus arrivano anche via e-mail!



A OGNUNO IL SUO PROGRAMMA

Mentre navighi potresti trovare screen saver, musichette, giochini e bizzarri cartoni animati... ma anche piccoli software come il contascatti, l'acceleratore di navigazione o degli efficaci anti-virus...Tra freeware e shareware scaricabili c'è solo l'imbarazzo della scelta.

Certi software gratuiti sono ormai un must per navigare, come i cosiddetti **plug-in** (programmi

Squit!

ZIP... NELLA RETE

Molti file immagazzinati in rete sono zippati, ovvero compressi per risparmiare spazio e tempo di scaricamento.

Per usarli bisogna scompattarli. Quest'operazione si fa in automatico con il programma WinZip, che trovi nella rete all'indirizzo www.winzip.com.

che vengono agganciati ad altri per aumentarne la funzionalità), per esempio:

- **Realplayer** (www.real.com): permette di scaricare in tempo reale file sonori e video e anche di ascoltare la radio in diretta via Internet.

- **Shockwave flash (**www.macromedia.com): migliora la funzionalità di tutte le applicazioni multimediali e interattive all'interno dei siti, permettendo l'animazione di immagini e parole.

- **Quicktime** (www.quicktime.com): utile per chi scarica di frequente filmati.

- **Acrobat Reader** (www.adobe.it): visualizza e stampa documenti in formato PDF (Portable Document Format).

QUATTRO CHIACCHIERE IN CHAT

11

Dialogare in tempo reale, usando la tastiera al posto della voce.

È il bello delle **chat room** (stanza delle chiacchiere), salotti virtuali dove scambiare messaggi con gli amici, in tempo reale.

Sono milioni i chatters (chiacchieroni) in rete.

CHAT ROOM: LA STANZA DELLE CHIACCHIERE...

Per conoscere nuovi amici, per scoprire nuove culture, per condividere passioni comuni: i motivi per entrare in una chat room sono tantissimi.
Ma non dimenticare gli amici in carne e ossa rispetto a quelli *in mouse* e *monitor*...
E soprattutto, sii molto prudente!
Su Internet c'è di tutto, anche persone poco raccomandabili.
Perciò... appena hai dei dubbi, rivolgiti ai tuoi genitori!

Squit!

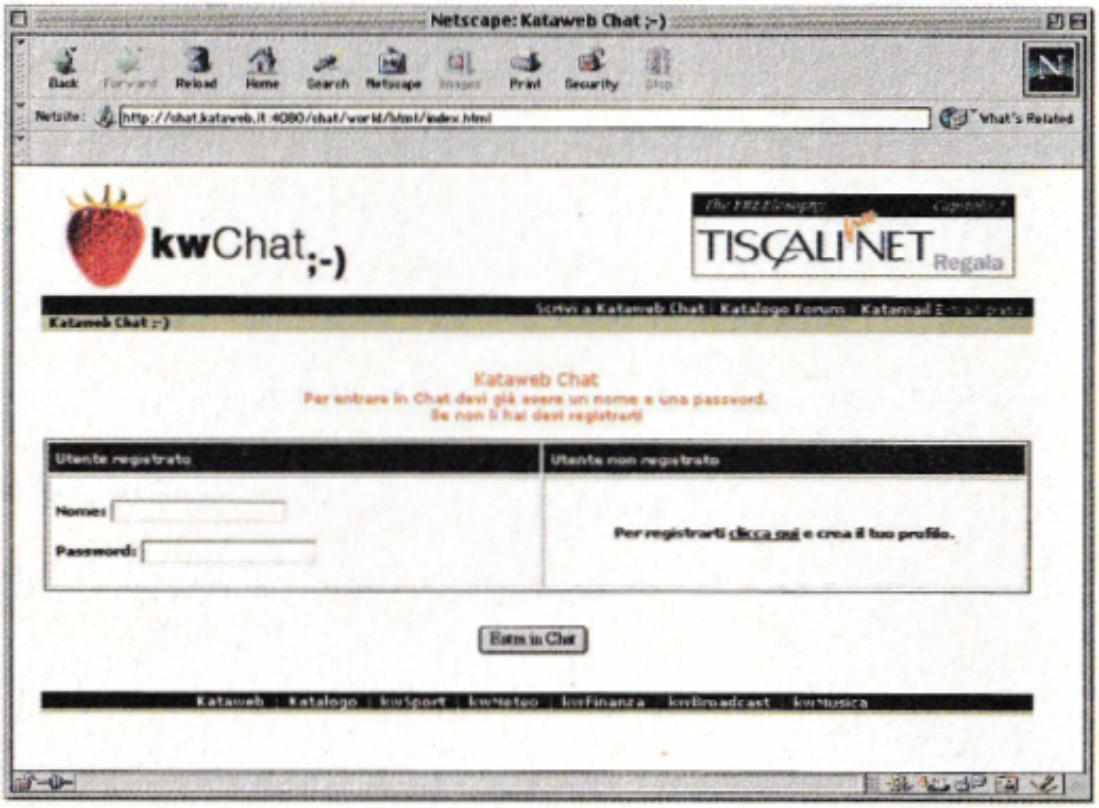
Un passaparola via e-mail, per consigliare agli amici il tuo sito o i siti che più ti piacciono?
Vai su www.passalavoce.it: premendo un bottone, e scrivendo i relativi indirizzi, segnali il sito nella mailbox di 5 diverse persone. Il servizio Passalavoce è gratuito, l'unico inconveniente è sorbirti la pubblicità.

COME SI CHATTA?

Puoi entrare in una chat room attraverso un programma IRC (Internet Relay Chat).
Molto più veloce è però passare attraverso i siti e i portali che offrono chat-room: bastano degli **applet** (piccoli software) per tuffarti nelle chiacchiere on-line.

EHM, POSSO CHATTARE ANCH'IO?

Per entrare in una chat devi iscriverti (gratuitamente), scegliere un nickname (un soprannome) e una password segreta (che permette solo a te di utilizzare il tuo nickname). Puoi scegliere la

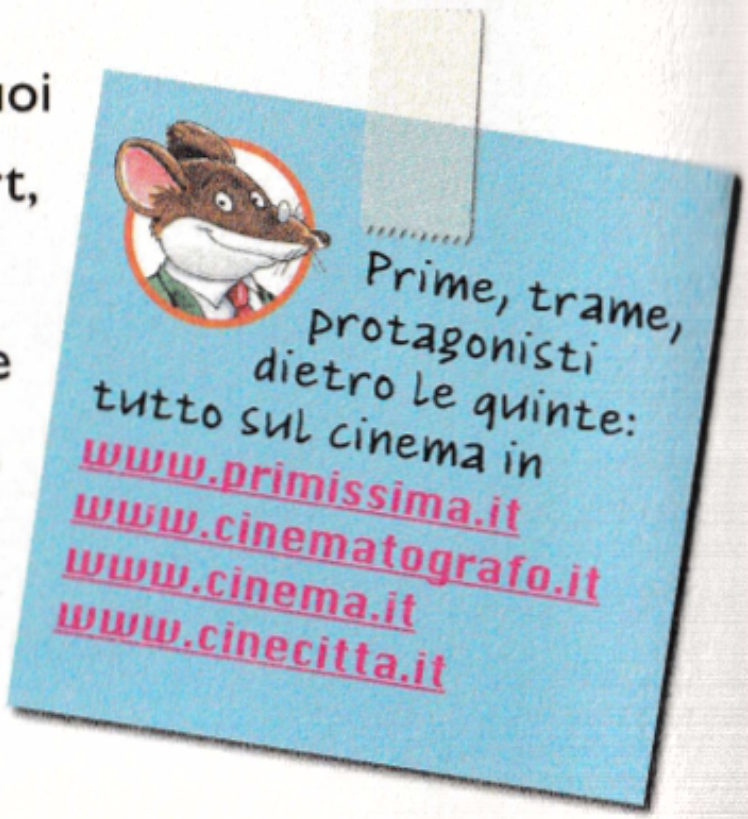


Per gentile concessione di Kataweb.

Ecco una schermata per entrare in una chat line.

chat a seconda dei tuoi interessi, come sport, cinema, viaggi, animali. Così troverai altre persone con la tua stessa passione.

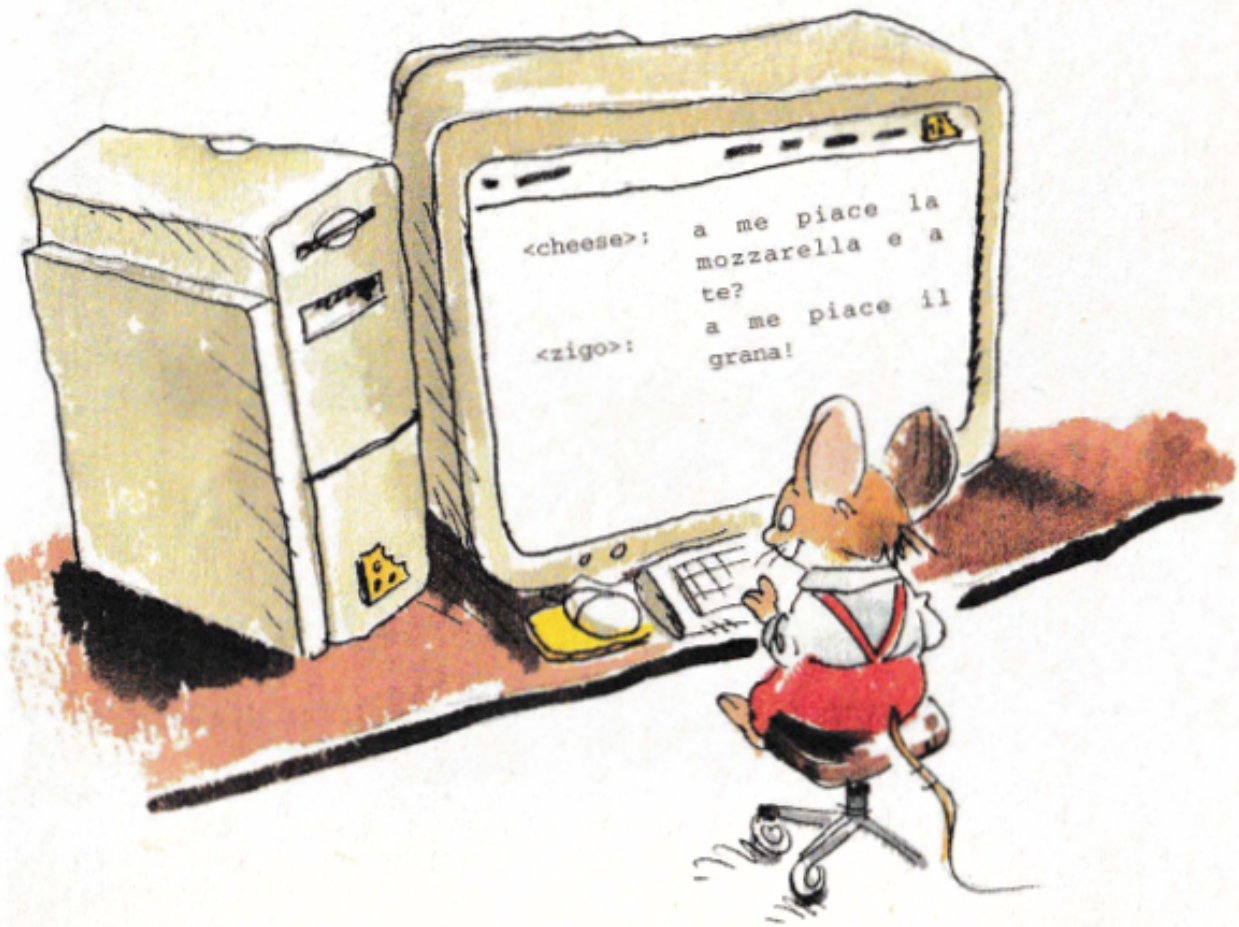
Scelta la chat vedrai scorrere sul tuo



schermo delle righe di testo con un messaggio e il nickname di chi lo ha scritto. In una colonna appaiono invece i nomi di tutti i chatters in quella stanza.

Una barra orizzontale indica lo spazio dove scrivere la tua frase: digita il testo e premi invio. Nella schermata apparirà il tuo nick e il tuo messaggio.

E adesso... buona chiacchierata!



PARLA COME DIGITI

Dialoghi veloci, chiacchiere che vanno al ritmo della tastiera, dita che saltellano chattando.
Per andare più veloci i chatters hanno inventato un vocabolario speciale, per dire più cose con meno tasti… Ecco le cybersigle più frequenti:

- **AFK** (away from keyboard = mi allontano dalla tastiera un attimo)
- **BBIAF** (be back in a flash = torno subito)
- **BFN** (bye for now = ciao ciao per adesso)
- **BOL** (best of luck = buona fortuna)
- **BRB** (be right back = torno subito)
- **CUL8R** (see you later = alla prossima)

- **GMTA** (great minds think alike = le grandi menti la pensano uguale)
- **GR8** (great = fantastico)
- **IMHO** (in my humble opinion = secondo il mio modesto parere, in senso ironico)
- **IRL** (in real life = nel mondo reale)
- **LOL** (laughing out loud = sto ridendo a voce alta)
- **NP** (no problem = nessun problema)
- **OIC** (oh I see = oh, capisco)
- **ROFL** (rolls on the floor laughing = rotolarsi dalle risate)
- **TY** (thank you = grazie)
- **WB** (welcome back = bentornato)

Ma ce ne sono tante altre…

PER VEDERCI CHIARO...

Per vedere se un **netfriend** è entrato in rete, ma anche per chattare con un amico senza che nessuno possa leggere i tuoi dialoghi, sono nati dei programmi chiamati *pager*.

I pager ti segnalano se in quel momento c'è nella chat un amico che ti interessa e permettono lo scambio di messaggi riservati.

ICQ (I seek you, *io ti cerco*) è un software utilissimo che ti segnala gli amici che preferisci e segnala loro la tua presenza.

Offrono lo stesso servizio Msn Messenger (scaricabile in www.msn.it) e Yahoo! Messenger (www.yahoo.it). Amatissimo dai chatters italiani è C6 (www.tin.it).

Un pager ti dà una mano a trovare gli amici adatti (indicando età, passioni, studi, ecc...) e una volta individuato un amico puoi tranquillamente chattare con un occhio agli altri net-

friends e uno al browser, con il quale puoi continuare a navigare.

Il pager offre anche icone e immagini per esprimere il tuo umore, le **emoticons.**

Utilissima è anche la *lista nera,* dove inserisci i nick di quelli che ti scocciano, per non ricevere messaggi da mittenti indesiderati.

I pager ti segnalano sempre chi c'è nella chat!

12 DILLO CON UNA E-MAIL

Sai che puoi spedire posta e consegnarla alla velocità della luce grazie a una chiocciolina?

Ecco la famosa chiocciolina!

La posta elettronica, e-mail, è uno dei servizi più apprezzati tra i surfer.

Azzera i tempi di attesa di una lettera (ma anche di un file, di una foto): basta un click.

Con la posta elettronica si possono spedire messaggi in tutto il mondo al costo della solita telefonata.

Basta essere collegati a Internet, avere un indirizzo di posta elettronica e cono-

Squit!

CHIOCCIOLA
Questo simbolo ha un nome diverso in ogni paese. Per esempio:
Inglese: At
Italiano: Chiocciola
Cinese: Topino
Danese: Proboscide
Olandese: Coda di scimmia
Arabo e Tedesco: Orecchio
Ricordati che però in ogni paese si scrive sempre @.

Pensieri on line per ogni occasione, auguri e cartoline su:
www.auguri.it
www.cartoline.net
www.greetingscard.com
www.bluemountain.com

scere l'indirizzo a cui inviare la e-mail.

Vuoi spedire una poesia di buon compleanno? O una tua foto mentre fai yoga? Adesso è facilissimo!

Ah, lo yoga...

CHE COS'È LA POSTA ELETTRONICA

Il tuo indirizzo e-mail corrisponde a una mailbox, una casella postale sul tuo server.

Per controllare se hai ricevuto posta basta connetterti a Internet e aprire il programma di posta elettronica.

E quando invii posta? Ogni messaggio che spedisci passa attraverso il tuo server e viene inviato al server del destinatario, dove viene *imbucato* automaticamente nella sua mailbox.

Squit!

SPAMMING

La quantità di posta indesiderata che ti intasa la mailbox si chiama spam.

Per combatterlo puoi inserire una specie di filtro nel programma di posta, eliminando automaticamente i messaggi indesiderati (pubblicità, catene di Sant'Antonio...).

L'INDIRIZZO E-MAIL

Nome, cognome, indirizzo, telefono… e-mail!
L'indirizzo e-mail ormai è uno degli elementi che identificano una persona. Ottenerlo è semplice, viene assegnato dal provider cui ci si abbona. Tanti portali lo offrono gratuitamente (freemail).
L'**e-mail address** è composto da tre parti:

- @ che si pronuncia *at* e significa *presso*, in italiano è detto *chiocciola*.
- la parte a sinistra dell'@ dice chi sei. Puoi scegliere qualsiasi parola, purché non esista già. Puoi indicare nome o soprannome (nickname).
- la parte a destra dell'@ è il nome del tuo provider ed è indispensabile per identificare il dominio che ti ospita.

il mio nome è Topux Topyx

il mio nickname è T.T.

Dovecomequando
salire sullo skate:
www.skatemap.it
Per imparare a suonare
la chitarra usando...
La tastiera:
www.t2online.it/guitar

I programmi per gestire la posta
sono come dei postini...
...ma molto, mooolto più veloci!

Squittt!
Posta per
Geronimo Stilton!

POSTINI ELETTRONICI

Per gestire la posta servono programmi come Eudora (scaricabile al sito www.eudora.com), Netscape Communicator o Outlook Express (abbinato a Internet Explorer).

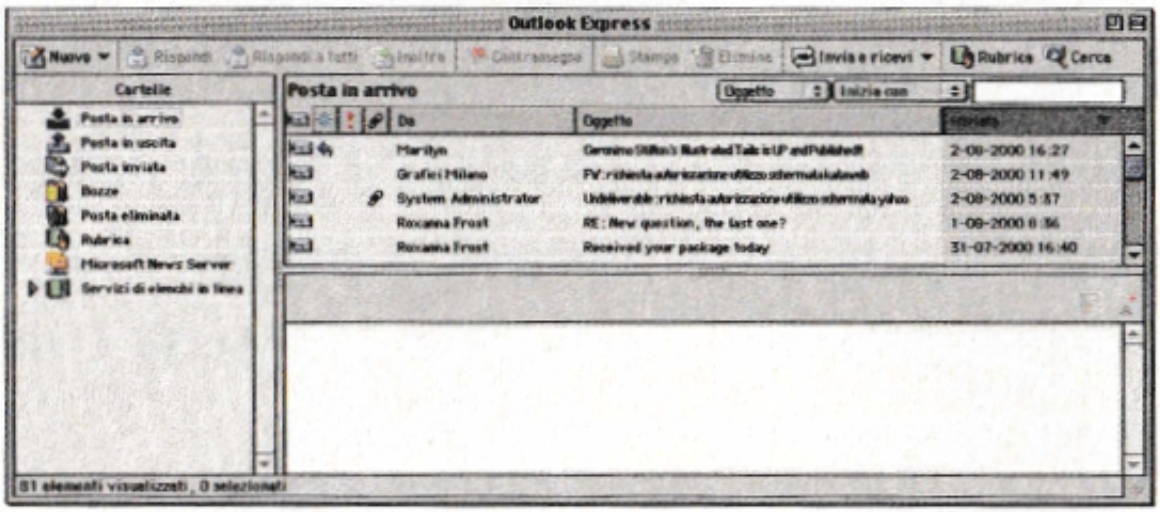
Per la configurazione, inserisci il nome dell'account, il tuo e-mail address, la password e gli indirizzi del POP3 (Post Office Protocol) e del SMTP (Simple Mail Transfer Protocol).

Sei hai più indirizzi e-mail, configura il programma inserendo tutti i tuoi account, così ci sarà un controllo automatico ogni volta.

Con la testa tra le stelle, per volare nello spazio a bordo del mouse. Gli indirizzi giusti sono:
www.lestelle.net
www.nasa.gov
www.astrofili.org
www.vialattea.net

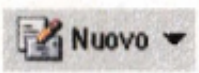
PRONTO PER LA SPEDIZIONE?

Entriamo in un programma di gestione della posta, per esempio Outlook Express:

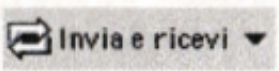


Per gentile concessione di Microsoft Italia.

Ecco la schermata di un programma di gestione posta, ad esempio Outlook Express.



Nuovo: permette di preparare e spedire una nuova e-mail. Premendo il pulsante compare la schermata *Nuovo messaggio*.



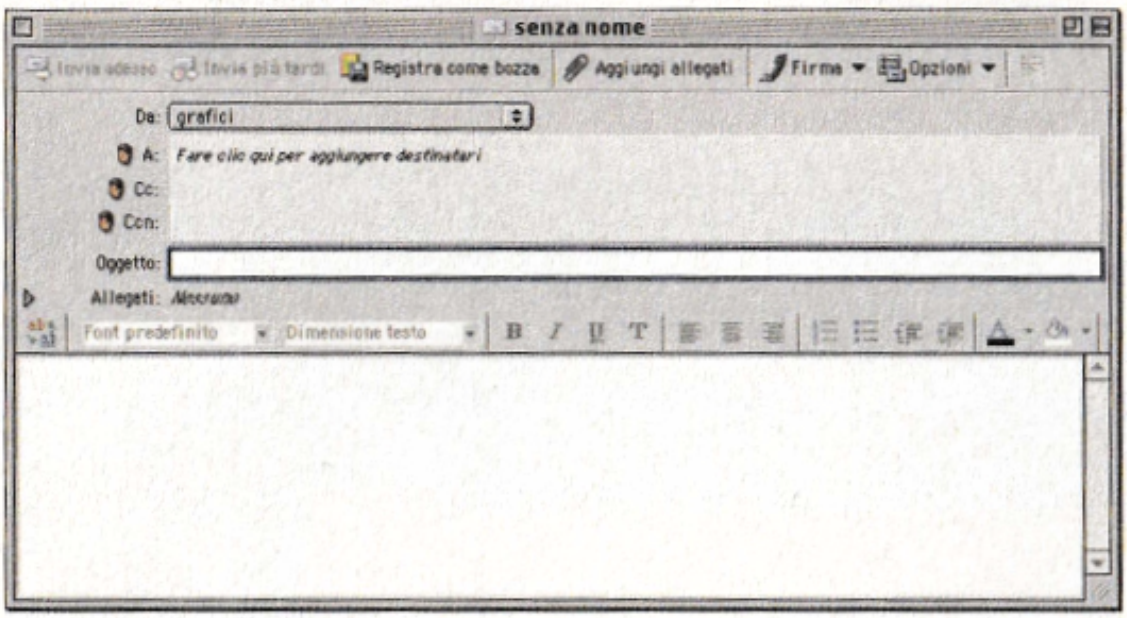
Invia e ricevi: cliccando si spedisce la e-mail e si controlla se ne è arrivata.

Rubrica **Rubrica**: utile per raccogliere e conservare gli address degli amici e delle amiche e per risparmiare tempo al momento della spedizione.

Nella colonna a sinistra dello schermo vengono visualizzati i tuoi movimenti postali, con un archivio che contiene tutti i messaggi inviati, ricevuti, abbozzati ed eliminati.

LA RUBRICA RACCOGLIE GLI INDIRIZZI DI AMICI E AMICHE...

E ADESSO PROVA TU!



Per gentile concessione di Microsoft Italia.

Ecco la schermata per mandare una e-mail con Outlook Express.

Nello spazio **A:** inserisci l'indirizzo a cui scrivi.

Nello spazio **Cc:** (carbon copy) puoi inserire gli indirizzi degli altri amici a cui vuoi mandare lo stesso messaggio.

Se scrivi questi indirizzi nello spazio **Ccn:** chi riceverà il messaggio non verrà a conoscenza di tutti gli altri indirizzi a cui lo hai inviato.

In **Oggetto** digita il titolo della tua e-mail. Invece digita nello spazio bianco il testo del messaggio. Vuoi fare un **attachment,** cioè allegare un file al tuo messaggio? Clicca sul pulsante **Aggiungi allegati,** riconoscibile per il disegno della graffetta. Poi seleziona il file sul tuo computer, per unirlo al messaggio.

Sfondi colorati, bizzarri bottoni, simpatiche animazioni, clipart. Tutti gli ingredienti per rendere più belle le tue e-mail sono scaricabili da www.gifanimate.it

Clicca Aggiungi allegati per allegare il file al messaggio (per esempio la tua ricetta preferita). Puoi anche allegare la foto!

BATTUTE E-MAIL...

Qual è il colmo per un dispettoso?
Non te lo dico!!!

Qual è il colmo per un salame?
Vincere una coppa!!!

Qual è il colmo per un pesce?
Prendere la scossa nella corrente!!!

– Cameriere, nella mia minestra c'è uno scarafaggio morto!
– Non mi stupisco, gli scarafaggi nuotano *malissimo...*

Da che cosa si riconosce in spiaggia un vero chiacchierone?
Dalla lingua abbronzata.

DA MANDARE AGLI AMICI!

– Dottore, credo che mi servano un paio di occhiali!
– È probabile, signore, *questa* è *una salumeria*...

– Dottore, sto perdendo la memoria!
– Da quando le capita?
– Da quando mi capita *cosa?*

Come si fa un sandwich di elefante?
Dunque, per prima cosa ci vuole una fetta di pane molto, *moolto grande*...

Che cosa dice un libro di geometria a un libro di matematica?
– Certo che ne abbiamo di *problemi!*

– Dottore, mio figlio si rosicchia le unghie!
– Non si preoccupi, signora, è normale.
– Anche quelle dei piedi???

Due naufraghi sono aggrappati con le loro ultime forze a un relitto. Uno vede una luce nella nebbia e dice all'altro: – Siamo salvi! Guarda, *sta arrivando il Titanic!*

Giulio Cesare attraversa il Rubicone e dice: – *Il dado è tratto!*
I suoi soldati: – Uff, anche oggi, *brodo!*

Che cosa propone un millepiedi a un altro millepiedi? *Andiamo a fare quattromila passi?*

– La sai quella del babbeo che continua a dire *no?*
– No.
– Ah, ma allora *sei proprio tu!*

Cerchi battute per far sbellicare dalle risate gli amici?
Allora saccheggia:
www.barzellette.it
www.risateonline.it
www.aforisma.it

EMOZIONI... CIFRATE

Felicità, tristezza, stupore, gioia, incredulità, rabbia... Sono emozioni difficili da comunicare via modem. Per indicare il tuo stato d'animo sono nate le emoticons (icone emotive), le cosiddette *faccine:* combinazioni di punti, parentesi, caratteri vari. Hai inventato delle emoticons personali? Inviale al sito di Geronimo Stilton!

Cara Tea,

qui al mare sono :-)

anzi :-D

ti mando tanti :-*

tuo Geronimo

:-) Sorriso di felicità

:-D Super sorriso

:-* Bacio

;-) Occhiolino

:-X Muto come un pesce

:-P Linguaccia

:-| Indifferenza

:-(Tristezza

:'(Piangere

:') Piangere dal ridere

:-o Stupore

(:-(Indispettito

:-@ Urlo

>:-< Matto da legare

:-c Scocciatura

:-7 Smorfia

:-PpPpP Pernacchia

Ω-I Mi sto addormentando

POSTA IN ARRIVO

Tutte le volte che si riceve una e-mail si prova un brividino di emozione.

Ma attenzione... il primo consiglio è leggere l'Oggetto della e-mail e il nome del mittente: se non conosci chi ti manda il messaggio pensaci due volte prima di aprire l'e-mail!

Tramite la posta possono arrivare antipatici virus, che si attivano appena si legge il messaggio.

Nel dubbio, controlla la lettera con un antivirus ed eventualmente gettala nel cestino.

Se invece conosci il mittente aprila tranquillamente e buona lettura.

Nel caso ci siano allegati, clicca sull'icona del file per aprirlo.

Una volta letto il messaggio, puoi...

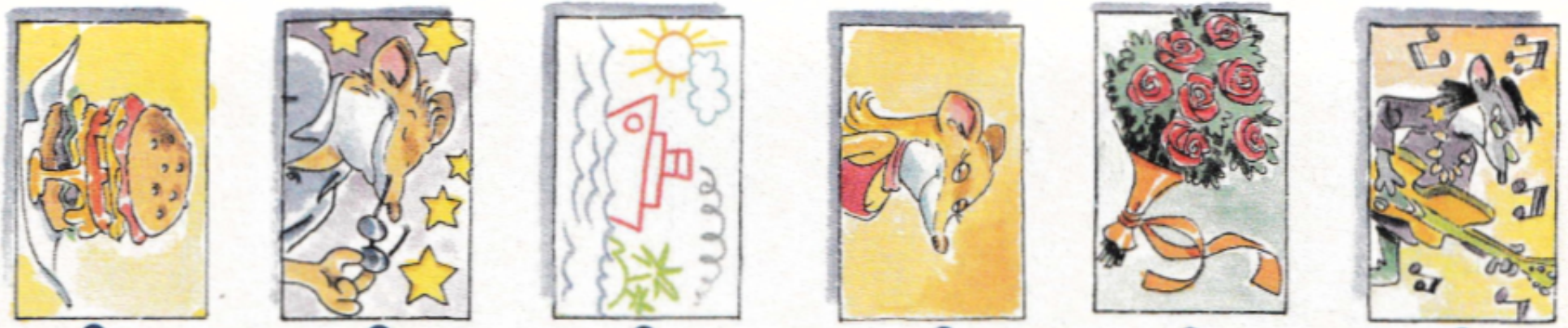
Archiviarlo
e anche **stamparlo...**

Eliminarlo...

Rispondere al mittente (cliccando sul pulsante *Rispondi*).

Inviare l'e-mail ad altri indirizzi (con il pulsante *Inoltra messaggio*).

PER CHI È QUESTA CARD?



Geronimo Stilton

Benjamin

Pinky Pick

Trappola

Topux Topyx

Tea Stilton

Per e-mail si possono mandare agli amici divertenti Card, cioè cartoline informatiche.

Riesci a consegnare ogni Card al personaggio giusto? Segui ogni linea!

13 BACHECHE ELETTRONICHE

CERCHI QUALCUNO CON CUI PARLARE DI COZZE?

Ti interessano le teorie sull'appisolamento del bradipo? O vuoi dire la tua sul campionato di calcio, sul nuovo ordinamento scolastico o sul disboscamento dell'Amazzonia?

Se cerchi spazio per le tue idee, la rete offre più di 40.000 occasioni.

Tanti sono infatti i **newsgroup** (i gruppi di discussione, chiamati anche Usenet) presenti in Internet attorno ai più svariati argomenti.

Se partecipi a un newsgroup puoi esprimere la tua opinione su un argomento. Ciò che scrivi viene letto dagli altri, e tu puoi leggere le loro opinioni. A differenza delle chat, però, la discussione non avviene in tempo reale.

FATTI SENTIRE!

Per partecipare a un newsgroup utilizza programmi come Agent, scaricabile all'indirizzo www.forteinc.com, o il programma di posta elettronica.

Tra tutti i newsgroup seleziona quelli che ti interessano. Per capire di cosa tratta il newsgroup ti può essere d'aiuto il nome, spesso affiancato da una riga di spiegazione.

Ecco alcune maxi categorie che puoi incontrare:

sci. (scienze)

comp. (computer)

rec. (tempo libero)

misc. (argomenti misti)

talk. (discussioni varie), eccetera eccetera...

Appena entrato in un newsgroup leggi attentamente i messaggi in bacheca: è il modo migliore per entrare in una discussione già avviata e per evitare domande inutili. Controlla anche se esi-

ste una **FAQ** (Frequently Asked Questions, lista di domande frequenti). Quando hai deciso cosa dire, manda un messaggio e-mail. Per scoprire i newsgroup già esistenti e magari aprire un nuovo gruppo di discussione puoi sbirciare www.cilea.it/news-it/Index.html o www.mailgate.org.

Squit!

FLAME!!!
Discussioni accese. Animate. Troppo animate. Al limite del litigio (...virtuale) e dell'offesa personale.
Sono i flame (fiammate), assolutamente da non alimentare. Meglio ignorarle. In alcuni gruppi di discussione esistono dei moderatori che controllano la discussione e impongono la netiquette, cioè le buone maniere.

FORUM

La forum-mania ormai ha preso piede, e ci sono bacheche virtuali a tema, dove esprimere la propria opinione.

Sono gruppi di discussione a cui non è necessario iscriversi.

Ci sono **forum** per tutti i gusti, ad esempio...

Che ne pensi degli occhialini a forma di cuore?

Che ne dici del dentifricio al gorgonzola?
Sei convinto che si possano davvero clonare i dinosauri?
Rispondi rispondi!
E quale forum vorresti lanciare sul sito di Geronimo Stilton?
Dicci cosa ne pensi!

che ne dici del dentifricio al gorgonzola?

GRRRRRRRRR!

Se sei un appassionato di dinosauri e preistoria va' a vedere:
www.mediasoft.it/dinosauri

L'inglese a portata di click, per tradurre ciò che non capisci:
www.allwords.com
www.babylon.com
www.logos.it
www.dictionary.com
www.onelook.com

Gelato al taleggio...

Torta al gorgonzola...

Per una ricerca scolastica:
www.sussidiario.it
Se sei in crisi con i compiti puoi invece cercare:
www.icompiti.it
Per la storia sotto mano:
www.cronologia.it

Curiosità sui tuoi piatti preferiti in
www.pasta.it
www.pizza.it
www.formaggio.it
Per le ricette apri
www.ricettepertutti.it

Pizza al camembert...

LISTE DI AMICI

Le mailing list sono gruppi di utenti che si ritrovano attorno a un argomento e si scambiano messaggi via posta elettronica.

Ogni mail inviata da un utente arriva nella mailbox di tutti gli altri iscritti. Un fiume di messaggi capace di inondare la casella di posta elettroni-

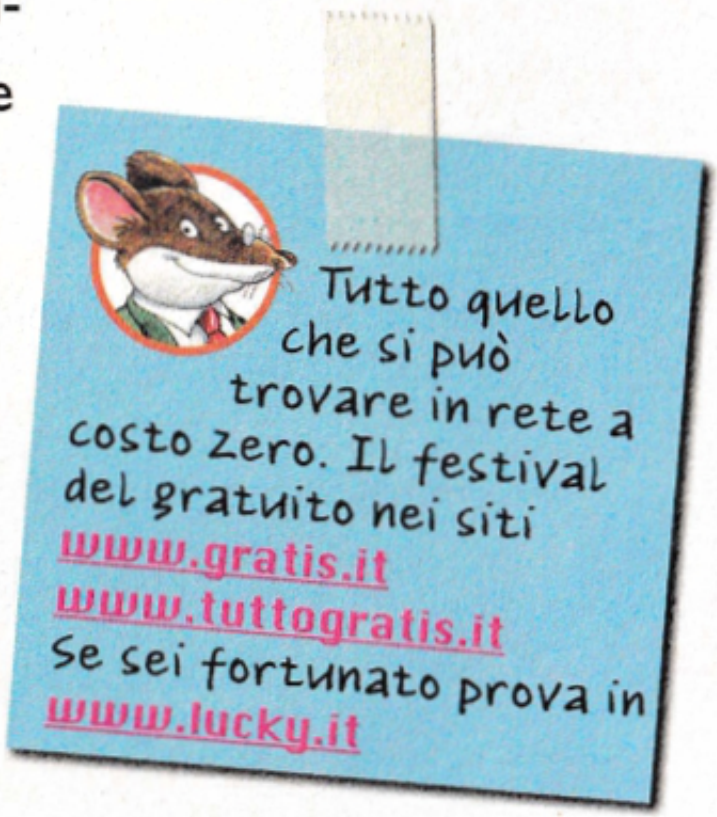
La parola magica è Subscribe

ca! Per partecipare a una mailing list è necessario iscriversi, spedendo una e-mail all'indirizzo specificato.

La parola magica per richiedere l'iscrizione è **Subscribe**, mentre con **Unsubscribe** vieni cancellato dalla mailing list.

Per trovare liste interessanti digita *mailing list* in qualsiasi motore di ricerca, oppure visita il sito www.liszt.com, un contenitore con oltre 90.000 mailing list.

Vuoi un consiglio? Attento a non entrare in troppe liste: le tue giornate passerebbero tra la ricezione e la lettura di centinaia di messaggi!



TEST · TEST · TEST · TEST

COME TE LA CAVERESTI?

Come te la caveresti in una mailing list di indovinellisti? Beh, inizia ad allenarti con queste domandine... facilmente difficili!

1. C'erano dieci giraffe allo zoo. Scappano tutte tranne nove. *Quante* ne rimangono?

2. Un camionista guida un camion alto 5 metri e 20 centimetri. Deve passare sotto un ponte alto 5 metri e 19 centimetri. Il camion è completamente vuoto. Che cosa può fare il camionista per riuscire a passare *sotto* il ponte?

3. Come può un'auto viaggiare tranquillamente a 100 all'ora da Milano a Roma pur avendo *una gomma a terra?*

Ehmmm!! Puoi ripetere la domanda?

4. Sai dire quanto pesa un mattone... se sai che pesa *un chilo* (più *mezzo* mattone)?

5. Quante zampe ha un elefante? Quattro, naturalmente... e se ne alza *una?*

6. Un grande palazzo ha dodici *piani*...
Ogni piano porta il nome di un *mese*...
Come si chiama l'*ascensore*?

7. Quanti mesi dell'anno hanno *28 giorni?*

8. Un aereo militare cade *esattamente* sopra il confine orientale tra Austria e Italia.
Dove vengono seppelliti i superstiti?

9. Un archeologo trova in un'antica tomba etrusca una moneta di rame che porta la scritta 42 a.C. *È possibile?*

10. Un paziente deve prendere tre pastiglie, una ogni mezz'ora. *Quanto dura la cura?*

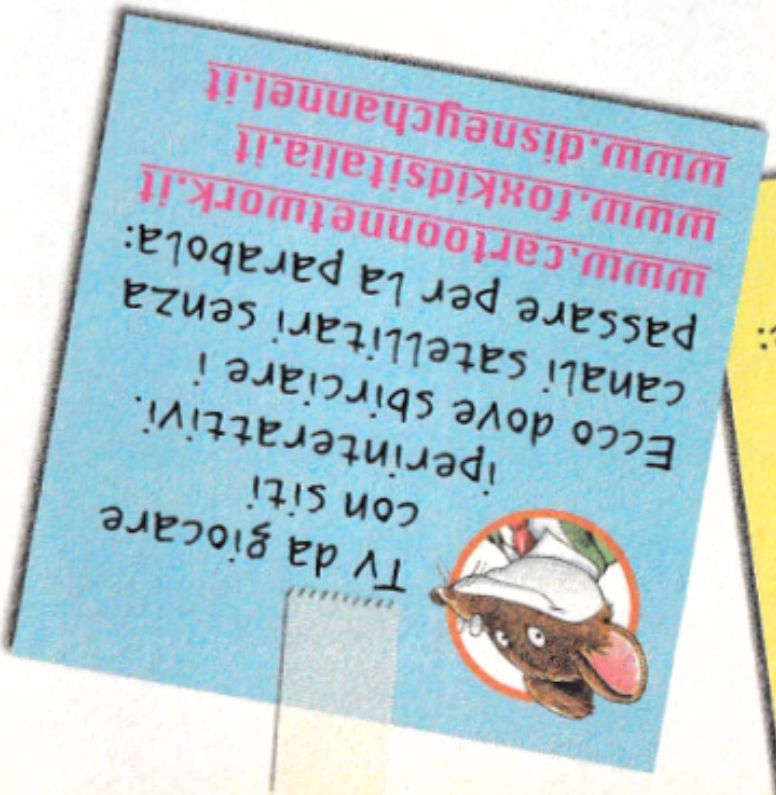
11. Ti alzi quando è buio. Nel cassetto ci sono calzini rossi e calzini blu alla rinfusa. Poiché è buio non puoi scegliere; quanti calzini devi prendere in tutto per essere sicuro di averne *almeno un paio* dello stesso colore?

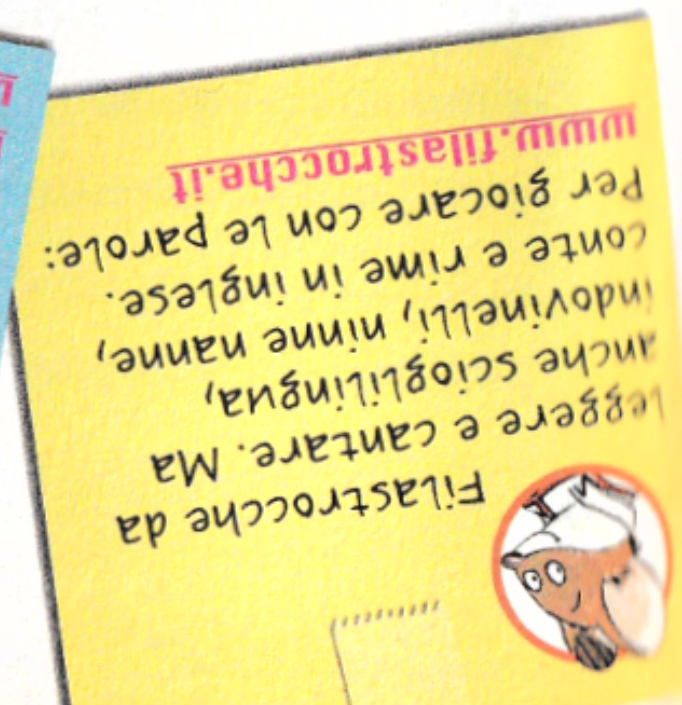
Navigare per diventare lupi di mare. Tutto su vele, salvagenti e navigazione:
www.nautica.it
www.velanet.it

Mandare e-mail in arabo, russo, greco, cinese, ebraico o in uno dei 28 alfabeti presenti nella tastiera virtuale scaricabile in
www.everymail.com

1. *Nove!*
2. *Può sgonfiare leggermente le gomme, così il camion si abbasserà di 1 centimetro. Rigonfierà le gomme alla più vicina stazione di servizio!*
3. *La gomma a terra è quella di scorta!*
4. *Due chili!*
5. *Ne ha comunque quattro!*
6. *Premendo il pulsante.*
7. *Tutti ne hanno 28, alcuni ne hanno 30 e 31!!!*
8. *Non vengono seppelliti: sono vivi!*
9. *Non è possibile che ci fosse scritto a.C. prima ancora che nascesse Cristo!*
10. *Un'ora in tutto: subito prende la prima pastiglia, dopo mezz'ora la seconda, dopo un'altra mezz'ora la terza.*
11. *Tre!*

LEGGI LE RISPOSTE CAPOVOLTE!





14 COMPUTER AD ALTA FEDELTÀ

Internet è tutta da ascoltare: suoni, rumori, voci, radio e tanta tanta musica.

Puoi trovare artisti che mettono a disposizione canzoni intere scaricabili gratuitamente sul tuo pc e con una definizione quasi pari a quella dei cd.

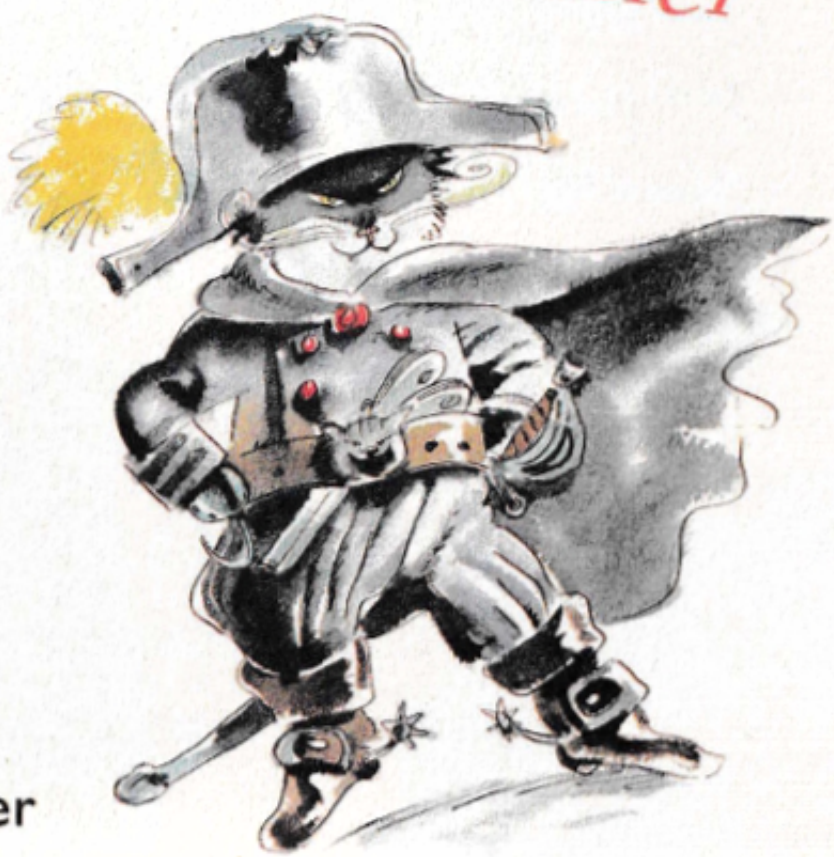
Ricordati che in genere la musica è protetta (giustamente) dal diritto d'autore, e quindi prima di scaricare o inviare delle canzoni controlla che tutto sia davvero in regola.

I file **Mp3** sono compressi con un sistema chiamato MPEG 1 Layer 3, che permette di ottenere file sonori di qualità, ma di dimensioni ridotte.

Il segreto degli Mp3 è semplicissimo: vengono eliminate tutte le informazioni sonore che il nostro orecchio non può percepire, diminuendo il numero di dati da memorizzare.

I file Mp3 hanno rivoluzionato il mondo della musica e in rete ne esistono milioni: canzoni inedite e pezzi famosi, scaricabili gratuitamente o dietro pagamento. Tanti artisti oggi usano la rete come vetrina, per

attenti ai PIRATI: soprattutto quelli INFORMATICI



lanciare le proprie anteprime o offrire gratuitamente alcuni pezzi.

Le maggiori case discografiche sono però in lotta per combattere la pirateria musicale.

Dopo tutto, anche se si tratta di Internet, un furto è un furto!

Per capire di più sugli Mp3 e dare un'occhiata ai brani disponibili, vai per esempio su:

- www.mp3.it
- www.mp3.com
- www.mp3now.com
- www.mp3italia.it
- mp3.lycos.com.

Puoi ricevere un quotidiano pubblicato solo on line e recapitato via e-mail all'indirizzo: www.eday.it
Molti quotidiani sono già in rete: cerca su www.giornali.it

VUOI FARE IL DJ?

Per ascoltare un brano Mp3 non basta scaricarlo sul proprio pc. Devi avere un software capace di leggerlo, chiamato **player**. I più utilizzati sono Winamp (www.winamp.com) e Sonique (www.sonique.com), programmi che offrono il brivido di provare a fare il dj.

© Nullsoft Winamp

Ecco una delle schermate di Winamp...

Per convertire in formato Mp3 devi avere un **encoder** (codificatore), programma che permette la creazione di file supercompressi, come Musicmatch (www.musicmatch.com) e RealJukebox (www.real.com).

IL MONDO VISTO A SCATTI

La webcam è come un occhio puntato ventiquattro ore al giorno sul cratere dell'Etna, nel cuore della savana o al centro dell'incrocio più trafficato di Città del Messico...

Oppure negli studi di una radio, nella cantina di un tuo amico o davanti all'acquario...

O ancora, davanti al frigo di Geronimo Stilton!

Sono migliaia ormai le webcam disseminate in tutto il mondo, pronte a catturare immagini di vita quotidiana in diretta.

Danno la possibilità di sbirciare in tempo reale in ogni angolo del globo, mentre sei seduto in panciolle davanti a schermo e tastiera.

Per poter vedere le immagini però devi avere un software, come Windows Media Player o Real Player. Ci vuole anche tanta pazienza: non sempre le immagini arrivano fluide e continue, ma appaiono a scatti.

Per divertirti a sbirciare il mondo attraverso le cyber-finestre, digita *webcam* in qualsiasi motore di ricerca e scegli i migliori punti di osservazione.

Ho come l'impressione che qualcuno mi stia osservando...

FACCIA A FACCIA

Parlaresentireguardare via telefono...

Il sogno di guardare in faccia la persona con cui stai parlando (a chilometri di distanza!) si avvera in Internet. Collegando la webcam al tuo computer e utilizzando appositi programmi puoi fare delle videoconferenze.

Il software più usato è CU-SeeMe (acquistabile in www.cuseemeworld.com), che permette,

Tanti auguri caro Geronimooo...

tanti auguri a teee!

oltre al collegamento diretto tra due utenti, il collegamento ai **reflector** stanze simili alle chat, che trasmettono anche la voce e il video dei partecipanti.

Più nuovo e distribuito gratis in rete, è NetMeeting (www.microsoft.com), che ti permette di parlare con tante persone.

Con un doppio click sul nickname di uno degli utenti puoi scambiare messaggi, trasferire file e condividere programmi.

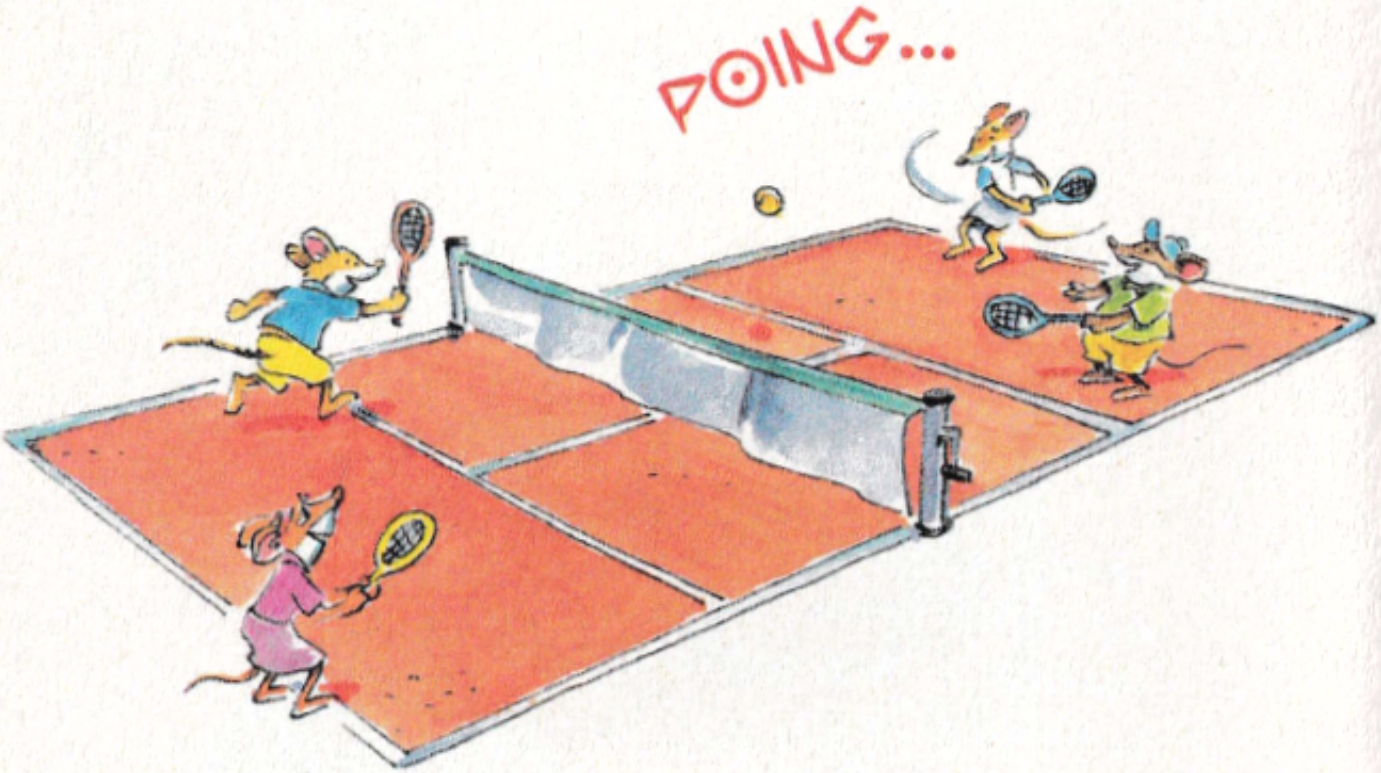
Si chiamano uova di Pasqua gli scherzetti che i programmatori nascondono nei software. Per saperne di più digita www.eeggs.com

TUTTI INSIEME... GIOCOSAMENTE

Sei curioso di conoscere le ultime news dal mondo dei videogiochi?

Oppure ti stuzzica l'idea di giochicchiare con un videogame-sauro reduce da epoche passate?

O preferisci sfidare a scacchi un supercervellone, giocare a cyber-tennis contro un avversario dall'altra parte del globo...



O indossare le vesti di un cavaliere per sfidare i draghi in una foresta virtuale?

Per i ludonauti (giocatori e navigatori) la rete è una sterminata sala giochi.

Digita la parola *giochi* in un qualsiasi motore di ricerca e otterrai indirizzi per tutti i gusti.

Per gli appassionati di consolle le case di produzione offrono assaggi delle nuove uscite, e anche dritte per battere gli avversari.

I nostalgici troveranno i classici videogame d'epoca su www.emuita.it e www.retroplay.com.

Se però giocare da solo ti annoia, e sfidare il computer non ti sembra il massimo, puoi sempre metterti alla prova contro un altro giocatore, sfidandolo via modem. Su Internet puoi misurarti con giocatori in ogni angolo del globo!

Una vetrina di giochi **multiplayer** (dagli scacchi a games più complicati) è il sito www.multiplayer.com e www.gameonline.it.

A OGNUNO IL SUO RUOLO

Mai sognato di essere un impavido cavaliere?
O un invincibile mago?
Oppure un'affascinante fatina...
O una misteriosa strega...
O un bizzarro extraterrestre?
Allora di sicuro ti piacciono i giochi di ruolo.
Sono giochi dove costruisci un tuo personaggio e vivi delle avventure (che ti faranno aumentare o diminuire un punteggio) insieme a molti altri giocatori.

La nuova versione Internet dei giochi di ruolo ha dato origine ai **Mud** (cioè Multi User Dungeon, *prigione sotterranea multiutente*).

Sono ambientati in scenari fantastici, dove più concorrenti possono interagire, conoscersi, combattere, usando le proprie abilità e i propri poteri. I muddisti (appassionati di Mud) si trovano a partecipare a un grande gioco, che può durare anche settimane o mesi, e nel quale ci sono continue sorprese e nuovi giocatori.

Puoi trovare un elenco di Mud a www.mudconnector.com, oppure per giocare prova Lumed et Umbra (http://mcgames.mclink.it/leu), a Dalila 2 (http://dalila.shopitaly.net) e a The gate Mud (http://thegate.ngi.it/).

Che bello! Posso far finta di essere un gatto!

Con i giochi di ruolo puoi immaginare di essere ciò che non sei. Attento però a non perdere il senso della realtà, può essere pericoloso! **Ricorda che è solo un gioco!**

Ti piacerebbe viaggiare nel tempo?
Sbircia Pompei in www.marketplace.it/pompeiruins
Puoi scoprire l'antica Roma in: www.capitolium.org

Ecco alcuni siti per bambini:
junior.virgilio.it
www.bambiniegiochi.it
www.bambini.it
www.top100kids.com

NELLA RETE CON UN... WAP

Il **WAP** (Wireless Application Protocol) ti permette di navigare in Internet con il telefonino.

Hai presente com'è piccolo un telefonino rispetto a un computer?

Per poter navigare con il cellulare sono stati inventati dei programmi piccoli e leggerissimi come lui.

Il primo passo è stato creare il linguaggio, che si chiama **WML** (Wireless Markup Language).

I browser tradizionali sono stati sostituiti da

microbrowser: attraverso i pulsanti e un roller (rotellina presente in molti modelli) si naviga così di link in link come se si avesse mouse e tastiera. Ovviamente anche con il cellulare devi collegarti a un provider. La navigazione è possibile solo tra i siti pensati per il protocollo Wap. Stanno nascendo un sacco di portali dedicati ai Wap e tanti siti si stanno sdoppiando, per fornire entrambe le versioni.

Squit!

I TUOI PREFERITI
Il sito più divertente. Quello più interessante.
Ma anche il più bizzarro, il più inutile, il più interattivo.
Insomma facci sapere quali sono i tuoi siti preferiti.
Le pagine che più ami.
Segnala la tua web-parade al sito di Geronimo Stilton!

Ci si può connettere a Internet in ogni momento e da ogni posto...

Ma ci sono dei limiti: non puoi scaricare file o stampa-

re pagine web, e i siti sono visualizzati come pagine di testo senza colori, animazioni, suoni.

Per capirci di più e rimanere aggiornati con la tecnologia WAP, puoi frequentare i siti www.tuttowap.com, www.wapitalia.it e www.gsmbox.com.

Un motore di ricerca Wap lo trovi in www.wappi.com.

QUANTO SEI FUSO?

LIVELLO 1
Non sai neanche *che cos'è* Internet.

LIVELLO 2
Navighi su Internet, ma solo *per necessità.*

LIVELLO 5
...anzi, ti piace *da pazzi!*

LIVELLO 6
Passi le *giornate* su internet...

LIVELLO 9
Ti rendi conto di essere totalmente, globalmente, irreparabilmente *fuso!*

LIVELLO 3
Ti piace navigare, ma lo fai solo *di tanto in tanto.*

LIVELLO 4
Navigare ti piace, *eccome...*

LIVELLO 7
E anche le *notti!*

LIVELLO 8
Temi di essere completamente *fuso...*

LIVELLO 10
Internet ti ha ormai *risucchiato!*

15 NEL MONDO DELLA RETE...

Hai già sentito parlare di...

- **e-shopping** (acquisto di oggetti su Internet)
- **e-hospital** (diagnosi mediche a distanza)
- **e-school** (scuola virtuale a distanza)
- **e-village** (città virtuale fondata in rete)
- **e-money** (pagamento tramite la rete)
- **e-book** (libro elettronico).

Sai che con le storie di Geronimo sono già stati realizzati due e-book? Li trovi su cyberread.com.

E tu, cosa vuoi fare da grande?

- **Webmaster:** si occupa della gestione dei siti web e della loro sicurezza.
- **IT (Information Technology) Manager:** si occupa di tecnologie informatiche.
- **Web Designer:** creativo che realizza la veste grafica dei siti web.
- **Programmatore:** programma applets e le funzioni avanzate dei siti.

- **Esperto di e-Commerce:** l'e-commerce apre infinite possibilità (strategie, marketing ecc).

Il futuro sarà sempre più un **e-future:** un futuro elettronico.

Stai attento però, perché la rete è un mondo senza regole! Attento agli amici incontrati in rete! Quando chatti con qualcuno, non lo vedi in faccia, non ne conosci l'età, il vero nome, la storia. **Appena hai dei dubbi, rivolgiti ai tuoi genitori!**

Ma navigare senza problemi è facile: il vero salvagente è la prudenza! Tuffati nella rete insieme a mamma e papà, loro sanno cosa va bene per te e cosa evitare.

→ Non fornire mai i tuoi dati personali, come nome, cognome e indirizzo. Se ti viene richiesto chiedi a mamma e papà di con-

TUFFATI NELLA RETE CON MAMMA E PAPA' ...

trollare che tutto sia in regola *con la legge sulla privacy* e *con il trattamento dei dati personali.*

→ Nelle chat e nei newsgroup non svelare mai la tua vera identità, e non fidarti di come le persone si presentano: non sempre sono quello che dicono di essere!

→ Non fissare appuntamenti *reali* con dei

netfriends, non dare il tuo numero telefonico e non raccontare troppo di te (che scuola frequenti, dove vai a giocare, che piscina frequenti).

➔ Non fare acquisti via Internet senza l'autorizzazione dei tuoi genitori.

➔ Se in un sito compaiono strane richieste di cui non capisci il significato, digita *annulla* e blocca l'esplorazione della pagina.

➔ Se ricevi messaggi offensivi o e-mail contenenti frasi e immagini che ti disturbano avverti subito mamma e papà.

➔ Internet è un gran bel viaggio… **ma non deve diventare una mania!**

Il mondo reale è molto più interessante di quello virtuale!!!

Non passare troppo tempo in rete a fissare lo schermo, ti potrebbero venire gli occhi a palla!!!

NETIQUETTE

È un cybergalateo per navigare con stile, una serie di regole di buona educazione da rispettare su Internet.

Ecco alcuni consigli utili non solo per i nuovi arrivati, ma per tutti i surfer:

- Non usare nickname offensivi o di cattivo gusto, e non offendere mai gli altri utenti.
- Quando arrivi in una chat o in un newsgroup prima saluta tutti i partecipanti, e leggi quello che già è stato scritto per avere un'idea dell'argomento.
- Non *floddare* (non ripetere sempre la stessa frase) e non mandare messaggi a catena.
- Non inviare tramite posta elettronica messaggi pubblicitari, e non entrare nelle chat con scopi promozionali e commerciali.

➔ Non scrivere mai in maiuscolo (su Internet corrisponde a gridare).

➔ Rispondi nella lingua in cui ricevi il messaggio, se non la conosci usa l'inglese.

➔ Una e-mail è come una lettera: firma sempre quello che scrivi, dai un titolo al messaggio e rispondi sempre ai messaggi degli amici.

➔ Non essere intollerante con chi commette errori di scrittura (nessuno è perfetto). Rispetta idee e abitudini e differenze culturali altrui.

PER SURFARE CON CLASSE...

QUIZ · QUIZ · QUIZ · QUIZ · QUIZ

INTERNET-QUIZ

Sai rispondere a queste domande?
Controlla i risultati e poi scopri il tuo profilo!

1. WWW significa:
A. W il World Web
B. World Wide Web
C. Who Why Where

2. Il computer si collega a Internet tramite:
A. la linea telefonica
B. un apparecchio a microonde
C. un decoder satellitare

3. Per connettersi a Internet ci si abbona:
A. a un modem
B. a un' provider
C. a una web cam

4. La password è:
A. una parola al passato
B. un passaparola via Internet
C. un codice segreto

5. Il link è:
A. un collegamento ipertestuale
B. un collegamento telefonico
C. un collegamento stradale

6. L'HTML è:

A. una sigla che significa "Ho Tre Minuti Lunghissimi"
B. il linguaggio di programmazione web
C. l'ultima parte di un indirizzo Internet

7. Il browser serve per:

A. accendere il computer
B. ascoltare i suoni in rete
C. navigare in rete

8. Dare un download significa:

A. scaricare un programma dalla rete
B. cancellare un programma dal computer
C. addormentarsi davanti al computer

9. La casella di posta elettronica si chiama:

A. mail box
B. video box
C. juke box

10. Le emoticons sono:

A. le emozioni che si provano in rete
B. combinazioni di caratteri che esprimono l'umore
C. suoni e rumori che si allegano alle e-mail

ehi! gira la pagina, il quiz non è ancora finito →

QUIZ · QUIZ · QUIZ · QUIZ · QUIZ

11. Gli MP3 sono:
A. e-mail spedite a tre diverse persone
B. file musicali
C. codici per giocare a battaglia navale in rete

12. Il WAP è:
A. il suono che fa il modem collegandosi alla rete
B. un linguaggio per entrare in rete con i cellulari
C. un linguaggio per entrare in rete con la radio

13. La netiquette è:
A. un'etichetta da inserire in tutti i siti visitati
B. il galateo della rete
C. il linguaggio universale usato in rete

EHI! NON VALE SBIRCIARE LE RISPOSTE!

Risposte:
1. B
2. A
3. B
4. C
5. A
6. B
7. C
8. A
9. A
10. B
11. B
12. B
13. B

Da 8 a 13 risposte esatte: TUTTO OK

Stragulp! Sei troppo e-forte! Ti sei divorato il manuale come se fosse formaggio. Per te la rete non ha più segreti. Anzi, puoi darci un sacco di dritte!!!

Da 4 a 8 risposte esatte: Così così

Umh... Beh... Sgrunt! Ci sei o non ci sei? Sei interessato alla materia e si vede, ma scivoli ancora in qualche trappola. Internet non è così difficile. Dai una ripassatina al manuale e ributtati in rete, coraggio...

Da 0 a 4 risposte esatte: Maluccio

Game over! O sei allergico ai quiz o non sei tagliato per Internet. Rileggiti il manuale dall'inizio. Ma stavolta, furbacchione, non guardare solo le figure... impegnati! O rimarrai tagliato fuori... all'Età della Pietra!

QUIZ · QUIZ · QUIZ · QUIZ · QUIZ · QUIZ

I SITI CONSIGLIATI DA GERONIMO

Notizie on line:

www.abcnews.com:
notizie aggiornatissime in inglese.
www.gazzetta.it:
La Gazzetta dello Sport.
www.giornali.it:
vari quotidiani in rete.
www.rcs.it/corriere:
Il Corriere della Sera.
www.ilsole24ore.it: Il Sole 24 ore.
www.lastampa.it: La Stampa.
www.repubblica.it: La Repubblica.

Televisioni:

www.canale5.com: Canale 5.
www.disneychannel.it: Disney Channel
www.italia1.com: Italia 1.
www.rai.it: Rai.
www.rete4.com: Rete 4.
www.discovery.com:
Discovery Channel, canale televisivo scientifico.
www.mtv.it: MTV

Radio:

www.capital.kataweb.it:
Radio Capital.
www.deejay.it: Radio Deejay.
www.radio101.it: Radio 101.
www.rtl.it: radio RTL 102.5.
www.italianetwork.it:
Radio Italia Network.
www.rds.it: Radio Dimensione Suono.

Cultura:

www.allwords.com e
www.babylon.com e **www.logos.it** e
www.dictionary.com e
www.onelook.com:
l'inglese a portata di click.
www.amazon.com: immensa libreria on line che consegna a domicilio.
www.eb.com: sito della Enciclopedia Britannica on line.
www.marketplace.it/pompeiruins e
www.capitolium.org: viaggio al tempo degli antichi romani.
www.museionline.it: tutti i musei più importanti.
www.multix.it/museoegizio_to/:
Museo Egizio Torino.
www.museoscienza.org: Museo della Scienza e della Tecnica di Milano.

www.sussidiario.it e
www.icompiti.it e
www.cronologia.it: per fare i compiti.

Spettacoli:

www.antoniano.it/zecchino/: Zecchino d'Oro.
www.cinecittà.it: novità italiane.
www.cinema.it: prime, trame.
www.cinematografo.it: anteprima.
www.mediasetonline.com: novità di Mediaset.
www.melevisione.rai.it: il sito di Melevisione.
www.movies.go.com: anteprime cinema USA.
www.premieremag.com: rivista di cinema USA.
www.primissima.it: anteprime cinematografiche.

Sport:

www.agesci.org: sito degli Scout.
www.canalesport.it: tutto sugli sport.
www.ferrari.it: il mondo delle Ferrari.
www.fifa.com: sito ufficiale F.I.F.A.
www.nba.com: Federazione Americana Basket.
www.rigore.it: notizie sul calcio.
www.skicentral.com: sci, snowboard.
www.sportal.it: tutto sugli sport.
www. sportvillage.it: tutto sugli sport.

Musica:

www.musix.it: ampia sezione file Mp3.
www.rockol.it: ricco sito musicale.
www.vinile.com: un mondo musicale.
www.vitaminic.it: ricco di file MP3.

Cartoni animati:

www.asterix.tm.fr: sito di Asterix.
www.batmantas.com: sito di Batman.
www.cartoonnetwork.it: Cartoon Network.
www.disney.com e **www.disney.it:** siti della Disney.
disney.go.com/disneypictures/fantasia2000: Fantasia 2000.
www.foxhome.com/foxkids: Fox Kids Video.
www.foxhome.com/turtles: Tartarughe Ninja.
www.garfield.com: sito di Garfield.

www.geronimostilton.it:
sito preferito da pantegane e dintorni!!!
www.high-tech.com/panther:
la Pantera Rosa.
www.imd.it/pk: sito di Paperinik.
www.marvelitalia.net: Marvel Italia.
www.midwest.net/orgs/ace1/:
Braccio di Ferro.
www.pokemon.com e .it: Pokémon.
www.unitedmedia.com/comics/peanuts: Snoopy e amici.
www.uomoragno.it: Uomo Ragno.
wbanimation.warnerbros.com:
Looney Toonsville.
www.rugratsmovie.com: Rugrats.
www.scoobydoo.warnerbros.com:
Scoobydoo.

Natura e viaggi:

www.greenpeace.it:
sito di Greenpeace.
www.lastminute.com:
viaggi all'ultimo minuto.
www.lipu.it: lega per la protezione degli uccelli.
www.lonelyplanet.com: sito dedicato ai viaggi.
www.mclink.it/assoc/lav/home.ht:
Lega Anti Vivisezione.
www.mediasoft.it/dinosauri:
per gli appassionati di dinosauri.
www.nasa.gov e **www.lestelle.net** e **www.astrofili.org** e
www.vialattea.net:
per chi ama l'astronomia.
www.nationalgeographic.com:
rivista National Geographic.
www.naturalia.org: animali di tutto il mondo.
www.tethys.org: Istituto Ricerca sull'ambiente marino.
www.wwf.it: sito del WWF, World Wildlife Fund.

Tempo libero:

www.aenigmatica.it:
sito sull'enigmistica.
www.americangirl.com:
dedicato a bambole e storie per ragazzine americane.
www.auguri.it e **www.cartoline.net** e **www.greetingscard.com:**
cartoline da mandare via Internet.
www.barbie.com:
il sito della bambola Barbie.
www.barzellette.it e
www.risateonline.it e
www.aforisma.it: storielle divertenti.
www.claus.com:
sito su Babbo Natale.
www.cocacola.com:
il sito della Coca Cola.
www.faoschwarz.com: il più bel negozio di giocattoli del mondo.

www.filastrocche.it:
per giocare con le parole.
www.gardaland.it: sito di Gardaland.
junior.virgilio.it
www.bambini.it e
www.top100kids.com:
siti per bambini.
www.kidlink.org/italiano/:
sito dedicato ai ragazzi di tutto il mondo.
www.lego.com: sito della Lego
www.mangaitalia.it: tutto sui manga.
www.mattel.com: sito della Mattel.
www.monopattino.8k.com:
sito per gli appassionati di monopattino.
www.nautica.it e **www.vela.it:**
per veri lupi di mare.
www.parksmania.it: info sui parchi di divertimento.
www.pasta.it e **www.pizza.it** e
www.formaggio.it e
www.ricettepertutti.it: per mettere su qualche chilo!
www.psxitalia.com e
www.playstation.it: siti relativi alla Playstation.
www.sega.com: sito della consolle di gioco Sega.
www.xbox.com: notizie sulla nuova consolle di gioco.
www.yoyomaniacs.com:
sito per appassionati di yoyo.

Informatica:

www.download.com:
sito con software da scaricare.
www.eeggs.com: scherzi nei software.
www.geocities.com: per costruire pagine personali.
www.gifanimate.it: sfondi animati per e-mail.
www.bambiniegiochi.it: motore di ricerca per ragazzi.
www.html.it: info sul linguaggio HTML.
www.mcafee.com: programmi di utilità e antivirus.
www.microsoft.com e **.it:**
il sito della Microsoft.
www.netscape.com:
sito di Netscape.
www.opera.com: sito di un browser Internet.
www.symantec.com: programmi di utilità e antivirus.
www.tripod.it: per costruire pagine personali.
www.windrivers.com: per scaricare drivers aggiornati.
www.winfiles.com: drivers e programmi aggiornati.
www.wintricks.com: trucchi e consigli per usare Windows.
www.winzip.com: sito del programma Winzip.
www.zdnet.com/pcmag:
rivista informatica PC Magazine.

I TUOI SITI PREFERITI:

www.

www.

www.

www.

www.

www.

www.

www.

www.

www.

www.

www.

www.

www.

www.

www.

Le 10 regole d'oro

1. Non usare la rete per danneggiare altre persone.
2. Non usare la rete per disturbare il lavoro altrui.
3. Non ficcare il naso nei file altrui.
4. Non usare il computer per rubare.
5. Non usare il computer per dire bugie.
6. Non usare software non autorizzati.
7. Non usare un computer senza l'autorizzazione del suo proprietario.
8. Non rubare le idee, i pensieri e il risultato del lavoro di altre persone.
9. Pensa sempre alle conseguenze di ciò che scrivi e programmi.
10. Ricordati che il computer è solo uno strumento, dipende da te come usarlo!

ABC DI INTERNET

- @ : si pronuncia 'chiocciolina', in inglese si dice 'at', cioè 'presso'. Negli indirizzi e-mail questo simbolo indica che un utente dipende da un certo provider. Esempio: l'indirizzo gstilton@comm2000.it indica che l'utente *gstilton* si serve del provider *comm2000*.

- **ABBONAMENTO A INTERNET:** per accedere a Internet devi fare un abbonamento a un provider. Ci sono vari tipi di contratto, per esempio a ore o forfettario... prima di decidere controlla bene che cosa ti offrono i vari provider.

- **ACCATIEMMELLISTA:** chi programma in linguaggio HTML.

- **ACCESSO A INTERNET:** per accedere a Internet, ti serve una linea telefonica e un modem. Devi anche abbonarti a un provider e il tuo computer (PC o Mac) deve essere configurato.

- **ACCOUNT**: codice personale di accesso a Internet fornito dal provider al momento dell'abbonamento. Ogni utente Internet ha un account, composto da un username (un nome vero o di fantasia) e da una password (un codice segreto).

- **ADSL** (Asymmetric Digital Subscriber Line): sistema di trasmissione che permette di trasferire dati utilizzando la linea telefonica analogica, con velocità da 640 Kbps fino a 1.54 Mbps in uscita e tra 1,5 e 8 Mbps in entrata.

- **ALLEGATO** (attachment): è un file di qualsiasi genere allegato a un messaggio di e-mail. Per poterlo trasmettere, il file viene convertito automaticamente in codice alfanumerico.

- **ALTAVISTA:** motore di ricerca.

- **ANTIVIRUS**: programma che verifica, previene e ripara i danni causati dai virus informatici. Alcuni esempi sono Norton Antivirus, McAfee Viruscam, Panda.

- **APPLE:** vedi *Macintosh.*

- **APPLET**: piccoli programmi, che permettono di rendere interattive le pagine web con grafica animata e suoni.

- **ARIANNA:** motore di ricerca.

- **ARPANET** (Advance Research Project Agency Network): prima rete di collegamento fra università e centri di ricerca americani, realizzata verso la fine del 1969 dall'ARPA, l'agenzia di progetti di ricerca avanzata legata al Pentagono. Arpanet era il nucleo attorno al quale si è poi sviluppato Internet.

- **ATTACHMENT**: vedi *Allegato.*

- **BIT**: il nome nasce dalla fusione delle parole 'binary digit', numero binario. I numeri binari sono 0 e 1. Tutte le informazioni nel computer sono memorizzate grazie a una sequenza di bit.

- **BPS**: bits per second (bits al secondo); con questa unità si misura la velocità di connessione a Internet, quindi, è l'unità di misura della velocità di un modem.

- **BROWSER**: programma che permette di navigare in Internet, visualizzare pagine HTML, passare da un sito all'altro e scaricare informazioni e file da banche dati. I browser più diffusi sono *Internet Explorer* e *Netscape Navigator.*

- **CASSE DI AMPLIFICAZIONE**: casse tipo quelle dello stereo di casa, che vengono connesse alla scheda audio del computer.

- **CHAT**: in inglese "chiacchierare". Vedi chat room.

- **CHAT ROOM**: luoghi virtuali d'incontro in siti e portali, dove gli utenti possono chattare (chiacchierare) in tempo reale, scambiandosi messaggi (ma anche immagini e filmati) che appaiono immediatamente sullo schermo. I chatters (coloro che chattano) si presentano in chat con un'identità nascosta (con un nickname, un soprannome). Questo è uno degli aspetti più pericolosi della chat: non sai con chi stai parlando veramente e se ciò che viene detto è vero o falso. Quando chatti, ricordati di rispettare le regole della netiquette!

- **COMPRESSIONE**: per trasmetterli più velocemente, i file vengono compressi. In Windows i file vengono compressi con l'applicazione Zip, nel mondo Macintosh con Stuffit.

- **CRACKER**: persona esperta di computer che cerca di entrare senza permesso in sistemi informativi altrui, talvolta causando danni. Spesso questo termine viene confuso con il termine hacker.

- **CYBER**: prefisso che può essere collegato a varie parole; indica che la parola ha a che fare con Internet (esempio: cyberstudenti, cybercafè...).

- **CYBERCAFÈ**: bar o locale pubblico che mette a disposizione dei clienti un computer con accesso a Internet.

- **DNS** (Domaine Name System): sistema che traduce l'indirizzo IP (composto da 4 gruppi di massimo 3 cifre) in un indirizzo alfabetico (Domain Name).

- **DOMAIN NAME**: nome di ogni computer collegato a Internet; il domain è collegato a un indirizzo IP grazie al DNS.

- **DOMINIO**: di solito per dominio si intende il nome del sito. In realtà il dominio è composto dal dominio di primo livello, che indica il tipo di sito o la nazione in cui si trova, e dominio di secondo livello, che indica il server in cui si trovano le pagine web.

- **DOWNLOAD**: scaricare un file o un programma da un sito Internet sul proprio computer.

- **DRIVER**: un file contenente tutte le informazioni necessarie per il funzionamento di periferiche tipo stampanti, web cam, modem...

- **E-BOOK**: libro elettronico, con pagine interattive. Un nuovo strumento che non sostituirà il libro ma lo completerà. Immagina di andare a scuola con un oggetto pesante meno di mezzo chilo, in cui ci sono centinaia di libri a disposizione, magari con la possibilità di scambiarsi note e appunti con un semplice click... I programmi più diffusi per leggere gli e-book sono Acrobat Reader, Glassbook Reader, Microsoft Reader,

Rocket e-book, Softbook. Il libro elettronico può essere letto su un computer o un palmare. Geronimo Stilton ha già realizzto due libri elettronici, che puoi trovare a www.cyberread.com!

- **E-MAIL** (Electronic Mail): posta elettronica. Permette di trasmettere testi e immagini dal computer del mittente a quello del destinatario, utilizzando Internet come canale di spedizione. Ai messaggi e-mail è possibile abbinare dei file (allegati o attachment).

- **E-MAIL ADDRESS**: indirizzo di posta elettronica. È composto da:
  – il tuo nome (reale o di fantasia)
  – il simbolo @
  – il nome del provider a cui sei abbonato.

- **EMOTICONS**: in gergo sono chiamate *faccine*, sono simboli grafici con lettere, numeri e segni nati per esprimere emozioni e stati d'animo in rete.

- **ENCODER:** codificatore, cioè programma che permette di creare file audio e video.

- **FAQ** (Frequently Asked Questions): FAQ è la lista delle domande poste più di frequente con le relative risposte.

- **FILE:** ogni documento elettronico. Può essere composto da testo, immagini, suoni, filmati o da un'applicazione.

- **FLAME:** discussione accesa in Internet.

- **FLAT INTERNET**: tariffa proposta da un provider, che permette di navigare senza limiti di tempo e senza scatti telefonici pagando una tariffa fissa mensile.

- **FORUM**: gruppo di discussione su un argomento specifico, aperto a tutti, su un sito o un portale.

- **FREE INTERNET**: abbonamento a Internet che non comporta canone annuo. I contratti Free Internet sono sempre più diffusi tra le offerte degli Internet Service Provider.

- **FREEWARE**: software che si possono scaricare da Internet gratuitamente.

- **FTP (File Transfer Protocol)**: è lo standard di trasferimento dei file, da e su un computer connesso a Internet. Esistono vari siti FTP, cioè raccolte di file oganizzati in cartelle. Usando il protocollo FTP, vi potete connettere ad altri computer scambiandovi dei file.

- **HACKER:** superesperto di computer (da non confondere con cracker).

- **HARD DISC**: disco rigido, supporto in cui archiviare file, programmi e tutto ciò che va memorizzato.

- **HARDWARE**: i componenti che costituiscono il tuo computer, come l'hard disc, la scheda video, la scheda audio, il modem ecc. Contrapposto a software (cioè i programmi).

- **HOME PAGE**: pagina di presentazione di un sito Internet. Dovrebbe contenere un menu di tutto ciò che si trova all'interno del sito. In un browser, invece, l'Home Page indica il primo sito da aprire a connessione avvenuta, da cui partire per la navigazione in rete.

- **HTML** (Hyper Text Markup Language): linguaggio con cui sono

realizzate le pagine web. Il programmatore che usa il linguaggio HTML si chiama accatiemmellista.

- **HTTP** (Hyper Text Transfer Protocol): è un insieme di regole (protocollo) per trasferire in rete documenti ipertestuali, composti da testo + immagini + suoni + animazioni + collegamenti con altri documenti.

- **ICONA**: simbolo grafico che compare sul video, e che può indicare file, cartelle, programmi, pulsanti.

- **INDIRIZZO IP**: viene assegnato a ogni computer collegato a Internet. È necessario per raggiungere il server o il sito desiderato. L'indirizzo è composto da 4 gruppi di cifre comprese tra 0 e 255. Un numerone difficile da ricordare. Perciò viene sostituito con nomi alfabetici (per esempio www.geronimostilton.it), tradotti poi in cifre dal DNS (Domain Name System).

- **INFOSEEK**: motore di ricerca.

- **INTERNET**: rete mondiale di computer collegati tra loro. La posta elettronica, le chat, le pagine del World Wide Web, i gruppi di discussione sono i servizi più importanti. Il termine Internet compare nel 1982 per indicare il protocollo di trasmissione TCP/IP (Internet Protocol), diventato lo standard ufficiale di Arpanet il primo gennaio 1983.
  Ecco come funziona Internet:
  - ogni computer a esso collegato è identificato da un indirizzo (ad esempio www.geronimostilton.it)
  - quando digiti l'indirizzo, il tuo computer si collega al computer dell'azienda (provider) con cui hai fatto l'abbonamento a Internet. Il collegamento avviene tramite il modem, un apparecchio che fa viaggiare i dati attraverso una linea telefonica.

- a questo punto, i dati partono sui cavi in fibra ottica, che sono come immense autostrade elettroniche.
- se i dati trovano un'autostrada interrotta, proseguono seguendo un altro percorso. Esempio: se l'autostrada informatica che mette in comunicazione America e Asia fosse interrotta, i dati proseguirebbero attraverso un'altra strada, per esempio attraverso l'Africa.

- **INTERNET EXPLORER:** è un browser, cioè un programma che permette di navigare in rete.

- **IPERTESTO**: un insieme di immagini, suoni, video e testi collegati insieme in un unico documento. In genere le parole sottolineate e di un colore differente, possono essere cliccate, rimandando altrove.

- **ISDN** (Integrated Services Digital Network): linea di connessione che trasmette in formato digitale ad alta velocità informazioni, voce e fax.

- **ISP**: Vedi *Provider*.

- **JAVA:** linguaggio di programmazione di Sun Microsystem, che permette di organizzare minilibrerie per migliorare l'interattività delle pagine web.

- **LINK:** si definisce link ogni tipo di collegamento in rete, per esempio tra una pagina web e un'altra, tra un indirizzo web e la sua pagina, eccetera. Sono gli ipertesti che permettono i link.

- **LOGIN**: vuol dire 'accedere'.

- **LYCOS**: motore di ricerca.

- **MAC**: vedi *Macintosh*.

- **MACINTOSH**: famiglia di personal computer prodotti da Apple. È stato il primo personal a utilizzare un'interfaccia grafica con l'utente, facilitando molto l'utilizzo del computer.

- **MAILBOX:** casella di posta elettronica dove arrivano i messaggi e-mail. Si trova sul server del tuo provider e riceve posta in qualsiasi momento.

- **MAILING LIST**: gruppo di discussione in rete via e-mail. Ogni iscritto può mandare un messaggio di posta elettronica sull'argomento a tutti gli iscritti della lista, e ogni partecipante riceve le e-mail scritte dagli altri membri del gruppo. Per partecipare a una mailing list è necessario iscriversi.

- **MAINTAINER**: società a cui rivolgersi per registrare un dominio Internet.

- **MICROSOFT**: la società di produzione e sviluppo di software più grande del mondo, fondata nel 1975 da Bill Gates e Paul Allen. Sono di Microsoft il sistema operativo Windows in tutte le sue versioni, MS Office e il browser Internet Explorer.

- **MODEM**: abbreviazione di MOdulatore-DEModulatore. Apparecchio che collega il tuo computer a Internet attraverso la linea telefonica. Trasforma i segnali digitali in uscita dal computer in segnali analogici che possono essere trasmessi attraverso la linea telefonica.

- **MOTORE DI RICERCA**: programma in un sito o in un portale che trova le pagine web che ti interessano. Indispensabile per trovare nella rete le informazioni che stai cercando.

- **MOUSE**: apparecchio per muovere il cursore sul video del computer.
- **Mp3**: file compressi col sistema MPEG Layer 3, che permette di ottenere file sonori di ottima qualità ma di dimensioni ridotte e velocemente trasferibili in rete.
- **MUD** (Multi User Dungeon): giochi di ruolo ambientati in atmosfere fantastiche, dove i partecipanti vivono una serie di avventure virtuali.
- **MULTIMEDIALE**: tutto ciò che integra elementi di informazione di tipo diverso (testi, immagini, filmati, suoni) in modo interattivo.
- **MULTIPLAYER**: videogiochi presenti in rete dove più giocatori possono sfidarsi in tempo reale.
- **NETFRIEND**: amico conosciuto in rete.
- **NETIQUETTE** (net + etiquette): è il galateo che tutti dovrebbero rispettare nelle chat, nell'uso della posta elettronica e nei newsgroup.
- **NETIZEN**: Cittadino della rete (net = rete + citizen = cittadino).
- **NETSCAPE NAVIGATOR**: è un browser, cioè un programma per navigare in rete.
- **NETSURFER**: chi naviga in Internet.
- **NEWSGROUP**: gruppo di discussione su un argomento specifico. C'è una bacheca virtuale dove tutti possono lasciare il

proprio messaggio e leggere i messaggi scritti dagli altri partecipanti.

- **NICKNAME (NICK):** in inglese significa soprannome. Spesso per il proprio account o la posta elettronica anziché scegliere il proprio vero nome si usa un nickname.

- **ON LINE** (in linea): ciò che è disponibile in rete.

- **PAGINA WEB**: pagina realizzata in formato HTML che contiene testi, immagini, suoni.

- **PASSWORD**: codice segreto composto da una sequenza di numeri e lettere.

- **PC**: abbreviazione di Personal Computer. Di solito per PC si intende un computer con architettura X86, per esempio i processori Celeron, Pentium II e III, di Intel, oppure gli Athlon, Thunderbirds e Duron di AMD.

- **PLAYER**: è un software per riprodurre i file audio e video.

- **PLUG-IN**: programmi che vengono innestati e aggiunti ad altri per aumentarne la funzionalità.

- **POP** (Point of Presence): uno dei numeri telefonici presenti sul territorio messi a disposizione dal Provider per connettersi a Internet.

- **PORTALE**: sito Internet che si propone come porta d'ingresso a Internet, ovvero come il primo sito a cui accedere appena connessi. I portali di solito sono ricchi di informazioni e servizi, per attirare il maggior numero di frequentatori.

I portali centrati su un argomento specifico si definiscono vortali (cioè porticali verticali).

- **POSTA ELETTRONICA:** vedi *e-mail.*

- **PPP** (Point to Point Protocol): sistema di connessione via telefono tra il computer e il provider.

- **PROVIDER** (Internet Service Provider, ISP): è la società che fornisce l'accesso a Internet, attraverso un abbonamento gratuito o a pagamento. Il Provider garantisce anche altri servizi, come l'attivazione di una casella di posta, la partecipazione a gruppi di discussione e l'offerta di spazi di memoria dove memorizzare le proprie pagine web.

- **REFLECTOR**: stanza virtuale simile a una chat che trasmette voci e video dei partecipanti.

- **RETE**: insieme di computer collegati tra loro, che condividono informazioni. Le reti possono essere locali (LAN), oppure remote (dette WAM) quando sono estese in aree vastissime. Con la parola 'rete' si intende anche 'Internet'.

- **SCANNER**: apparecchiatura che si collega al computer e serve per importare in un file le tue foto o immagini su carta.

- **SCARICARE**: vedi *Download.*

- **SCHEDA SONORA**: serve per fare emettere suoni al tuo computer. Con la scheda sonora o scheda audio puoi trasformare il tuo computer in uno stereo.

- **SERVER**: nodo Internet. Potenti computer che offrono servizi

alla rete, come organizzare gli accessi a Internet, gestire la posta elettronica e gestire le informazioni relative ai siti Internet.

- **SHAREWARE:** programmi scaricabili da Internet dove il compenso va versato dopo un periodo di prova.

- **SITO WEB**: il sito è uno spazio della rete, identificato da un indirizzo, dove sono conservate le informazioni ipertestuali strutturate in una o più pagine.
  Chi gestisce un sito si chiama webmaster.

- **SOFTWARE**: programmi informatici.

- **SPAM (SPAMMING)**: posta spazzatura, contenente messaggi inutili, che intasa la tua mailbox.

- **SURFARE**: fare surf nella rete, ovvero navigare saltellando da una pagina all'altra.

- **TAG**: significa etichetta. In HTML, indica l'impaginazione delle informazioni.

- **TASTIERA**: parte del computer che serve a digitare i testi e a interagire con il computer.

- **URL** (Uniform Resource Locator): indirizzo alfanumerico di un sito Internet o di una pagina web. Al browser serve questo indirizzo per trovare una pagina web.

- **USERNAME**: nome dell'utente (nell'account). Può essere un nome reale o di fantasia.

- **VILLAGGIO GLOBALE**: termine usato per definire il

mondo dopo che le nuove tecnologie hanno azzerato le distanze tra stati e popoli. Ormai il mondo è un villaggio virtuale grande come la Terra.

- **VIRGILIO:** motore di ricerca.
- **VIRUS:** programmi che causano problemi più o meno gravi al tuo computer. Spesso si diffondono via e-mail o attraverso programmi illegali. Si combattono usando i programmi antivirus.
- **WAP** (Wireless Application Protocol): insieme di regole (protocollo) che permettono l'accesso a Internet da apparecchiature wireless, senza fili (cellulari e computer palmari).
- **WEBCAM**: videocamera digitale collegata al computer, attraverso la quale si possono trasmettere immagini in tempo reale in Internet.
- **WEBMASTER**: colui che si occupa della gestione di un sito.
- **WML** (Wireless Markup Language): linguaggio di programmazione per siti Internet navigabili con la tecnologia Wap.
- **WORLD WIDE WEB**: (ragnatela grande quanto il mondo) è il sistema elaborato da Tim Bernes Lee al Cern di Ginerva, che permette di strutturare e trasferire informazioni contenute nei siti web, oltre che navigare in rete utilizzando collegamenti ipertestuali. È usato come sinonimo di Internet.
- **WWW**: vedi *World Wide Web.*
- **YAHOO!**: motore di ricerca.

ALLORA, VI È PIACIUTO?

Cari amici roditori,
avete capito?
Avete capito tutto?
Spero proprio che questo manuale di Internet vi sia piaciuto.
Allora, arrivederci al prossimo libro!
Prima però vorrei ringraziarvi per tutte le vostre *e-mail,* è bello avere amici come voi!
Squiiit, grazie, grazie, grazie!
Con topoloso, sincerissimo affetto,
Geronimo Stilton.

Ecco il mio indirizzo:

Geronimo Stilton

presso EDIZIONI PIEMME

Via Telesio 25

20145 Milano

www.geronimostilton.it

INDICE

1 Internet? Ehm... ma cos'è? p. 20

2 Tutto iniziò così... p. 23

3 Cosa trovi nella rete? p. 30

4 Basta poco... p. 37

5 Il provider è la chiave p. 44

6 Il browser: la sala comandi p. 52

7 Tra siti e portali p. 59

8 Non solo accatiemmellisti p. 67

9 Chi cerca trova p. 73

10 Downloadare dalla rete! p. 84

11 Quattro chiacchiere in chat p. 91

12 Dillo con una e-mail p. 100

13 Bacheche elettroniche p. 120

14 Computer ad alta fedeltà p. 132

15 Nel mondo della rete... p. 150

I siti consigliati da Geronimo p. 160

I tuoi siti preferiti p. 164

ABC di Internet p. 166

Vi è piaciuto surfare nella rete?

Geronimo Stilton

STORIE DA RIDERE

1. Il misterioso manoscritto di Nostratopus
2. Un camper color formaggio
3. Giù le zampe, faccia di fontina!
4. Il mistero del tesoro scomparso
5. Il fantasma del metrò
6. Quattro topi nella Giungla Nera
7. Il mistero dell'occhio di smeraldo
8. Il galeone dei Gatti Pirati
9. Una granita di mosche per il Conte
10. Il sorriso di Monna Topisa
11. Tutta colpa di un caffè con panna
12. Il mio nome è Stilton, Geronimo Stilton
13. Un assurdo week-end per Geronimo
14. Benvenuti a Rocca Taccagna
15. L'amore è come il formaggio...
16. Il castello di Zampaciccia Zanzamiao
17. L'hai voluta la vacanza, Stilton?
18. Ci tengo alla pelliccia, io!
19. Attenti ai baffi... arriva Topigoni!

20. Il mistero della piramide di formaggio
21. È Natale, Stilton!
22. Per mille mozzarelle... ho vinto al Tototopo!
23. Il segreto della Famiglia Tenebrax

TOP-SELLER

È Natale, Stilton!
Il libro-valigetta dei giochi da viaggio
Halloween, che fifa felina!
Un vero gentiltopo non fa... spuzzette!

SUPERMANUALI

Il grande libro delle barzellette
Il mio primo manuale di Internet
Il mio primo dizionario di Inglese

La più grande gara di barzellette del mondo

W l'euro, è facile e divertente!
Il piccolo Libro della Pace

...e tanti, tantissimi altri titoli
che Geronimo Stilton
sta preparando per voi!

IL BATTELLO A VAPORE

a partire dai 7 anni
Serie Azzurra

1. Christine Nöstlinger, *Cara Susi, caro Paul*
2. Fernando Lalana, *Il segreto del parco incantato*
3. Roberta Grazzani, *Nonno Tano*
4. Russell E. Erickson, *Il detective Warton*
5. Ursel Scheffler, *Inkiostrik, il mostro dell'inchiostro*
6. Christine Nöstlinger, *Storie del piccolo Franz*
7. Ursula Wölfel, *Augh, Stella Cadente!*
8. María Puncel, *Un folletto a righe*
9. Mira Lobe, *Ingo e Drago*
10. Klaus-Peter Wolf, *Lili e lo sceriffo*
11. Derek Sampson, *Brontolone e il mammut peloso*
12. Christine Nöstlinger, *Un gatto non è un cuscino*
13. David A. Adler, *Il mistero della casa stregata*
14. Mira Lobe, *La nonna sul melo*
15. Paul Fournel, *Supergatto*
16. Guido Quarzo, *Chi trova un pirata trova un tesoro*
17. Hans Jürgen Press, *Le avventure della Mano Nera*
18. Irina Korschunow, *Il drago di Piero*
19. Renate Welsh, *Con Hannibal sarebbe un'altra cosa*
20. Christine Nöstlinger, *Cara nonna, la tua Susi*
21. Ursel Scheffler, *Inkiostrik, il mostro delle tasche nauseabonde*
22. Sebastiano Ruiz Mignone, *Guidone Mangiaterra e gli Sporcaccioni*
23. Mirjam Pressler, *Caterina e... tutto il resto*
24. Consuelo Armijo, *I Batauti*
25. Derek Bernardson, *Un'avventura rattastica*
26. Ursel Scheffler, *Inkiostrik, il mostro dello zainetto*
27. Terry Deary, *L'anello magico e la Fabbrica degli Scherzi*
28. Hazel Townson, *La grande festa di Victor il solitario*
29. Toby Forward, *Il settimanale fantasma*
30. Jo Pestum, *Jonas, il Vendicatore*
31. Ulf Stark, *Sai fischiare, Johanna?*
32. Dav Pilkey, *Le mitiche avventure di Capitan Mutanda*
33. Francesca Simon, *Non mangiate Cenerentola!*
34. Ursel Scheffler, *Inkiostrik, il mostro del circo*
35. Russell E. Erickson, *Warton e i topi mercanti*
36. Anne Fine, *Cane o pizza?*
37. Jeremy Strong, *C'è un faraone nel mio bagno!*
38. Ursel Scheffler, *Inkiostrik, il mostro dei pirati*

39. Friedrich Scheck, *Il mistero dell'armatura scomparsa*
40. Sjoerd Kuyper, *Il coltellino di Tim*
41. Ulf Stark, *Il Club dei Cuori Solitari*
42. Sebastiano Ruiz Mignone, *La guerra degli Sporcaccioni*
43. Maria Carla Pittaluga, *Il piccolo robot*
44. Jacqueline Wilson, *Scalata in discesa*
45. Rindert Kromhout, *Peppino*
46. Ursel Scheffler, *Inkiostrik, il mostro del Luna Park*
47. Anna Vivarelli, *Mimì, che nome è?*
48. Dav Pilkey, *Capitan Mutanda contro i Gabinetti Parlanti*
49. Dav Pilkey,*Capitan Mutanda contro i malefici zombi babbei*
50. Anna Lavatelli, *Ossi di dinosauro*

dai 6 ai 9 anni
La Magica Casa sull'Albero
di Mary Pope Osborne

1. *Dinosauri prima del buio*
2. *Un cavaliere prima dell'alba*
3. *Una mattina fra mummie, faraoni e piramidi*
4. *Un giorno con i pirati*
5. *La notte dei ninja*
6. *Un pomeriggio sul Rio delle Amazzoni*
7. *Tramonto con la tigre dai denti a sciabola*
8. *Mezzanotte sulla Luna*
9. *Il magico oceano dei delfini*
10. *Una città fantasma nel West*
11. *Leoni nella savana*
12. *Orsi bianchi al Polo Nord*
13. *Una vacanza vulcanica a Pompei*
14. *Avventura nell'antica Cina*
15. *Navi vichinghe all'orizzonte*
16. *Olimpiadi nell'antica Grecia*

1. Will e Mary Pope Osborne, *Guida ai dinosauri*
2. Will e Mary Pope Osborne, *Guida al Medioevo*
3. Will e Mary Pope Osborne, *Guida all'antico Egitto*

a partire dagli 8 anni
Piccoli Investigatori
di Ron Roy

1. *Il mistero dell'albergo stregato*
2. *Il mistero della mummia scomparsa*
3. *Il mistero del castello fantasma*
4. *Il mistero del tesoro sommerso*
5. *Il mistero della pietra verde*
6. *Il mistero dell'isola invisibile*

Per di qua, allo Stretto del Ratto Rattato
Galeone dei Gatti Pirati
Isola Corsara
Isola Tortuga
Qui passano le balene
Atollo delle Isole Felici
Barriera corallina
Baia dei Delfini
Golfo del Dente Cariato
Arcipelago Pantegana Puzzona
Per di qui, all'Oceano Rattico Meridionale
Porto Tanfos
Rada del Gatto Randagio
Porto Schifio
Topoforte
Qui squali!
Topenhaimer
Per di qua, al Mar delle Vibrisse Vibranti
TOPAZIA
Porto Crostolo
Faro Forforoso
Isola Spellicciata
Relitto affiorante
Per di qua, al Mar dei Topassi
ISOLA DEI TOPI
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37

Isola dei Topi

1. Grande Lago di Ghiaccio
2. Picco Pelliccia Ghiacciata
3. Picco Telodoioilghiacciaio
4. Picco Chepiufreddononsipuò
5. Topikistan
6. Transtopacchia
7. Picco Vampiro
8. Vulcano Sorcifero
9. Lago Zolfoso
10. Passo del Gatto Stanco
11. Picco Puzzolo
12. Foresta Oscura
13. Valle Vampiri Vanitosi
14. Picco Brividoso
15. Passo della Linea d'Ombra
16. Rocca Taccagna

17. Parco Nazionale per la Difesa della Natura
18. Las Topayas Marinas
19. Foresta dei Fossili
20. Lago Lago
21. Lago Lago lago
22. Lago Lagolagolago
23. Rocca Robiola
24. Castello Zanzamiao
25. Valle Sequoie Giganti
26. Fonte Fontina
27. Paludi solforose
28. Geyser
29. Valle dei Ratti
30. Valle Panteganosa
31. Palude delle Zanzare
32. Rocca Stracchina
33. Deserto del Tophara
34. Oasi del Cammello Sputacchioso
35. Punta Cocuzzola
36. Giungla Nera
37. Rio Mosquito

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
Fiume Topazi
Spiaggi

Topazia, la Città dei Topi

1. Zona industriale di Topazia
2. Fabbriche di Formaggi
3. Aeroporto
4. Televisione e radio
5. Mercato del Formaggio
6. Mercato del Pesce
7. Municipio
8. Castello Snobbacchiottis
9. Sette colli di Topazia
10. Stazione ferroviaria
11. Centro Commerciale
12. Cinema
13. Palestra
14. Salone dei Concerti
15. Piazza 'Pietra che canta'
16. Teatro Tortiglione
17. Grand Hotel
18. Ospedale
19. Orto Botanico
20. Bazar della Pulce Zoppa
21. Parcheggio
22. Museo di Arte Moderna
23. Università e Biblioteca
24. Gazzetta del Ratto
25. Eco del Roditore
26. Casa di Trappola
27. Quartiere della Moda
28. Ristorante Fromage d'Or
29. Centro per la Difesa del Mare e dell'Ambiente
30. Capitaneria
31. Stadio
32. Campo Golf
33. Piscina
34. Tennis
35. Parco dei divertimenti
36. Casa di Geronimo
37. Quartiere degli Antiquari
38. Libreria
39. Cantieri navali
40. Casa di Tea
41. Porto
42. Faro

Cari amici roditori,
arrivederci al prossimo libro.
Un altro libro coi baffi,
parola di Stilton, di...

Geronimo Stilton!

Geronimo Stilton

PIEMME
Junior

IL BATTELLO A VAPORE

CHI È GERONIMO STILTON?

Come, non mi conoscete?
Il mio nome è Stilton, Geronimo Stilton... e qui a Topazia, sull'Isola dei Topi, sono piuttosto famoso!
Volete sapere perché?
Ho scritto tanti libri da ridere, più teneri della mozzarella, più gustosi del groviera, più saporiti del gorgonzola... proprio libri coi baffi, parola di Geronimo Stilton!

IL MIO PRIMO MANUALE DI INTERNET
Sai navigare su Internet?
Inviare una e-mail?
Chattare sul web?
È facile, facilissimo!
Basta leggere questo libro, semplice ma completo: c'è anche il dizionario e gli indirizzi dei siti più divertenti!

www.geronimostilton.it

€ 14,90
IVA inclusa

ISBN 88-384-5521-X
9 788838 455216

5ª edizione